COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
月刊
DVD攻略映像と充実攻略記事が合体！ 最強アーケードゲーム専門誌
平成21年1月1日発行（毎月1回1日発行） 第10巻 第1号 通巻第104号

ARCADIA アルカディア

2009 1月号 No.104 特別価格980yen
enterbrain

特別付録DVD

スペシャル映像コンテンツ
役に立つ攻略映像を
ぎっしり収録!!

見てすぐ分かる！
読んで詳しく分かる！

映像コンテンツでパワーアップ特別号！

●コンボをいち早く
覚えて基本を押さえよう！
［ブレイブルー］
基本連続技集

●あの「ウメハラ」が
各界から集った強者と激突！
［STREET FIGHTER IV］
武神降臨 格闘ゲームの神
「ウメハラ」コンセプトマッチ

●ゲームアイドル最終形態
杏野はるなが往く！
［杏野はるな
激闘十番勝負！］



●聖女たちのコンボを総覧！
［すっごい！アルカナハート 2］
新聖女連続技集

●究極のプレイで魅せる！
［三国志大戦3 英傑伝 激武練の章］
スーパープレイ

●効率よく経験値を
稼ぐならこの攻略！
［LORD of VERMILION 神々への離反］

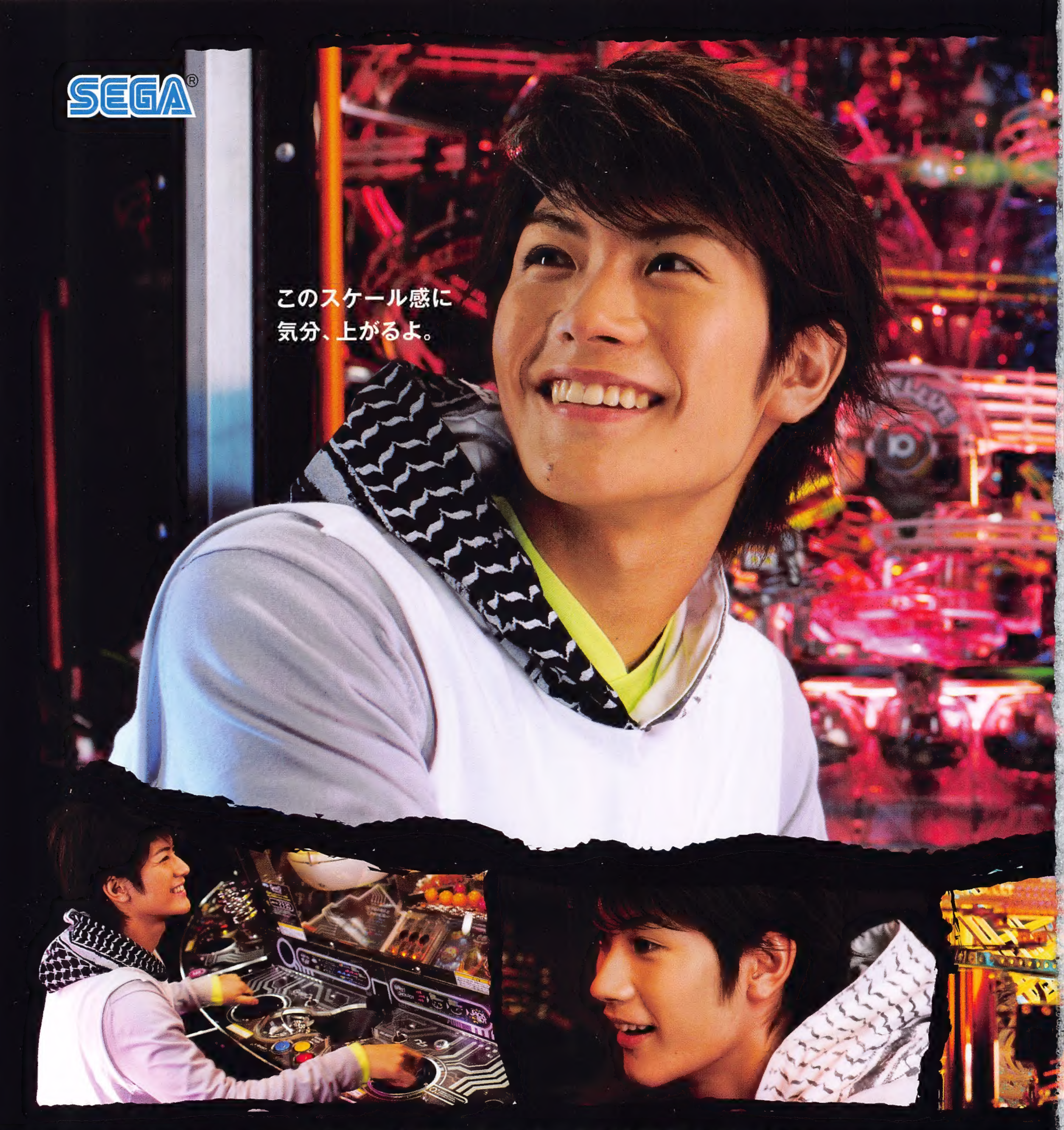
●全国から猛者が集った奇跡の
大会から名試合をチョイス！
［鉄拳6］第2回マスター富山杯
MASTER CUP.2 ベストバウト集

●いよいよ稼動開始！ 総力特集!!
ブレイブルー

●必携・基本コマンドリスト掲載！
タツノコ VS. CAPCOM

●旧キャラ・システム変更点レポート
鉄拳6 BLOODLINE REBELLION

●最新情報
頭文字D アーケードステージ 5
湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3 デラックス
beatmania IIDX 16 EMPRESS
DanceDanceRevolution X
THE KING OF FIGHTERS XII
Daemon Bride
STREET FIGHTER IV
MELTY BLOOD Actress Again
LORD of VERMILION 神々への離反
三国志大戦3 蒼天の龍脈



ふらっと、ゲーセン。


迫力のメダルゲームに
ハルマハマル
GALILEO FACTORY
ガリレオファクトリー
ジェットコースターがそのまま箱に入ったような迫力のビジュアルが目を引く、メダルゲーム「ガリレオファクトリー」。複雑に入り組んだコース上をボールが縦横無尽に転がり、カラフルな照明が演出する。その圧倒的な存在感は一見の価値あり!もちろんゲーム上の仕掛けも満載! ハンドルを回すだけでメダルが投入できるエントリーメカや、スロットの抽選結果で変わる多彩なミニゲームなどが、君のテンションをさらに上げる!「ガリレオ」が見せる新世界に、君もきっとハマル!
© SEGA
URL http://galileofactory.sega.jp/
いいこと、あるかも。


不滅のADK魂、ここに燃ゆ!!
NINJA MASTER'S 覇王忍法帖
NINJA COMMANDO
NINJA COMBAT
ティンクルスター スプライツ TWINKLE STAR SPRITES
痛快GANGAN行進曲
CERO B 12才以上対象
2008年12月18日(木)発売予定
希望小売価格 5,040円(税込)
ADK魂
サスケ
雲仙
WON
LOST
ニンジャマスターズ~覇王忍法帖~
多彩な連続技が熱い!
コンボ系格闘
ニンジャコンバット
えびぞりアタック炸裂!
横スクロールアクション
ニンジャコマンドー
忍法&必殺技で戦え!
縦スクロールアクション
痛快GANGAN行進曲
ルール無用のタイマン勝負!
熱血対戦アクション
ティンクルスタースプライツ
おじゃまキャラを送り込め!
画期的対戦シューティング
PlayStation 2


止められるか、ヤツの炎を。
謎の男、ネームレス参戦！「KOF2002 アンリミテッドマッチ」、PS2に登場!!
THE KING OF FIGHTERS 2002
UNLIMITED MATCH
TM
●プレイヤーキャラ数は66体！空前のボリュームを実現!!
●グラフィック＆BGMを一新！ ゲームバランスも再調整!!
●新旧を遊び尽くせ！ネオジオ版「KOF2002」を完全収録!!
CERO
審査予定
レーティング
2009年発売予定


PSP
PlayStation Portable
紅白一対の「フワラズノ勾玉(まがたま)」をめぐり
総勢16名のキャラクターがタッグを組んで大暴れ!!
ひぐらしデイブレイク Portable
好評発売中
限定BOX
【圭一・レナ・梨花】
デフォルメフィギュア
ドラマCD「君恋し(きみこいし)編」
プレイステーションポータブル 専用ソフト 3Dタッグ格闘アクション
限定BOX 8,800円(税込9,240円) 通常版 5,800円(税込6,090円)
© 竜騎士07・07th Expansion/黄昏フロンティア/Alchemist 発売元:加賀クリエイト株式会社
"PS"および"PSP"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
※特典内容は変更になる場合がございます。予めご了承下さい。※画面はハメコミ合成です。※画面は開発中のものです。
「ひぐらしのなく頃に」公式サイト
http://higu.biz
CERO B 12才以上対象
株式会社アルケミスト 〒135-0047東京都江東区富岡1-12-8 アサヒビル301号
TEL 03-5646-7504 FAX 03-5646-7503 http://www.alchemist-net.co.jp/

目次

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

アルカディア

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

2009年1月号

No.104



今月の表紙

『ブレイブルー』
ギルティシリーズから、さまざまな進化をとげたアークシステムワークスの完全新作『ブレイブルー』が稼働を開始！　16:9のバトルフィールドを所狭しと駆使して闘えるゲームシステムをはじめ、個性的なプレイヤーキャラクターたちを操り、華麗に戦おう!!

タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）

『ブレイブルー』
©ARC SYSTEM WORKS

付録 DVD

今月の特別付録DVDも、見応え十分!!



■武神降臨 格闘ゲームの神「ウメハラ」コンセプトマッチ



2D 対戦格闘の神「ウメハラ」が、他ジャンルの著名プレイヤーと『ストリートファイターIV』でのバトルに挑む!!　そうそうたるメンツを相手に、果たして神はどんなプレイを見せてくれるのか!?

※武神降臨 格闘ゲームの神「ウメハラ」コンセプトマッチの対戦動画におきまして、収録機材の関係で画面の左右がわずかに切れています。視聴には影響がありませんので、ご了承ください。

■三国志大戦3 英傑伝 激武練の章・スーパープレイ

解禁されたばかりの激武練の章・最終章に超世の傑・仁義なき青井君主が挑む!!
青井君主の超絶プレイを手本にキミも激武練の章にチャレンジしよう!!



■杏野はるな　激闘十番勝負!



月刊アルカディア編集部に、企画を持ち込みに来た杏野はるなちゃん。しかし猿渡編集長の目にはとまらずボツに……。ここで引き下がってはゲームアイドルの名がすたる！　企画採用をかけていざ、勝負!!

■ブレイブルー 基本連続技集



待望の次世代格ゲー『ブレイブルー』がついに稼働開始！　各キャラ1ページでお届けする充実の攻略記事から、付録 DVD では基本連続技を映像化!!　文字だけでは分かりにくいタイミングなども、これを見ればバッチリ!!

■第2回マスター富山杯 MASTER CUP.2 ベストバウト集



『鉄拳 6』初の大規模 5on5 大会「第 2 回マスター富山杯」の試合から、見どころ満載のベストバウトをピックアップ！　トッププレイヤー同士の極まった読み合いが生み出す、緊張感抜群の試合展開に注目だ！

■すっごい!アルカナハート2 新聖女連続技集



『すごカナ 2』から新たに参加したあかね、なずなの犬若姉妹について、一歩踏み込んだ連続技をそれぞれ五つずつ DVD に収録!!　威力が高く実戦で役立つものがほとんどなので、DVD を見てぜひマスターしてほしい。

■『ロード オブ ヴァーミリオン 神々への離反』経験値稼ぎ攻略



『ロード オブ ヴァーミリオン 神々への離反』のストーリーモードには、効率良く経験値を稼げるステージがいくつかある。その中でも一番多く経験値を稼げるのが 6-3【ファントム】ステージだ。この動画ではハードモードの【ファントム】ステージを使って、その経験値の稼ぎパターンを紹介する。

新連載 P136～

ゲーム大好きアイドル・杏野はるなの新連載！
往年の名作ゲームについてたっぷり語っちゃいます♥

杏野はるなのレゲー最高♥

第一回:アテナ（SNK:1986年）

掲載ゲーム（50音順）

読み物

広告

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555（代表）



ついに稼働スタート!次世代格ゲーに参戦せよ!!

CALAMITY TRIGGER



付録DVD収録コンテンツ

『ブレイブルー』基本連続技集



付録DVDには、誌面で掲載している各キャラクターの基本連続技を映像化して収録！　完全新作ということで文字だけでは分かりにくい部分もあると思うので、これを見てつなぎのタイミングなどを覚えよう！

ブレイブルー
- ■メーカー：アークシステムワークス
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日：2008年11月下旬（稼働中）
- ■使用基板：TAITO Type X2

ついに正式稼働を迎えた『ブレイブルー』。今回は全キャラクターの対戦攻略と連続技を掲載するので、付録DVDと併せてチェックし、スタートダッシュに役立ててほしい。

立ちふさがるのは六英雄!?

対CPU戦のステージ9でプレイヤーキャラの前に立ちふさがるのは、何と「第一次魔道大戦」にて「黒き獣」を打ち倒した六英雄の一人、ハクメン。なぜこの時代に姿を現したのか？　そしてその目的は？　真相はその目で確かめよう。



ハクメンのゲージは自動的に増加していく特殊なもので、必殺技以上の技は出す際にゲージを消費するようだ。ゲージが多いときは、必殺技を連続技で出してくることも。



ドライブ能力の斬神（ザンシン）はいわゆる当て身系の技。ディストーションドライブ版の当て身もあるようだ。

PROFILE

身長	208cm
体重	155kg
誕生日	不明
血液型	不明
出身地	不明
趣味	不明
大切なもの	秩序
嫌いなもの	黒き獣
C.V.	？？？？？

「黒き獣」を倒した「六英雄」の一人。機械的に物事を判断して、最善の策を取る。敵以外には全く関心が無く、敵を打ち倒すことだけが全てと考えている。

「黒き獣」との戦いである「第一次魔道大戦」後、行方不明となっていたが、再びその姿を現す。……果たして彼の目的は？



剣技を極めし六英雄が一人
ハクメン
HAKU=MEN

ハクメンの先に待つのは……

ステージ9でハクメンを倒し、最後のステージ10でプレイヤーキャラたちの前に現れるのは、特殊な武装を身にまとった一人の少女・ニュー。人間味の無い機械のようなしゃべり方で、プレイヤーキャラを敵と判断して排除しようとする彼女。その正体や目的は一切不明だが、どうやらラグナとは面識があるようで、最初は普通の少女のように語りかけてくる。倒した先の結末は、自らの手で確認してほしい。



ラグナに対しては親しげに話しかけてくるが、その内容は狂気に満ちている。果たしてその正体＆目的は？

離れた空間から武器を放つ攻撃が特徴的。どんな間合いからでも攻撃してくるので、気を抜かないように。



獅子神忍法超欄外

●**技コマンド表の見方:**技名左の項目は、「特」は特殊技、「D」はドライブ能力、「必」は必殺技、「超」はディストーションドライブを表します。

●**特殊表記の見方:**【】内はリボルバーアクションでのつなぎ、Ⓒ▶はキャンセルでのつなぎ、Ⓙ▶はジャンプキャンセルでのつなぎを表します。

勝負はキャラ選びから?

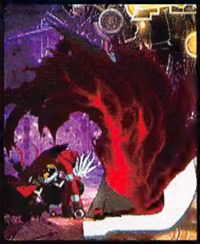
ドライブ能力で考える キャラクター選択

使用キャラクターが決まらない人のために、指針となる一覧表を掲載。一刻も早く参戦しよう！

Text：よるよる

ここではキャラクターの扱いやすさを、ドライブの特性と絡めて一覧表にしてみた。「易」に分類したキャラクターは扱いやすいので、『ブレイブルー』ワールドに入門するのにオススメだ。「普」「難」に分類したキャラクターは動かせるようになるまで時間がかかるが、使いこなせるにつれ奥深いその性能を引き出すことができるはず。当編集部でも、カルルを担当しているOYZ氏は、すごく……、頑張っています！

ラグナ：ソウルイーター　キャラの使いやすさ　易



相手の体力を吸収する「ソウルイーター」は、Dボタンを使った攻撃に適用される。攻撃自体の威力が高く、ケズリダメージにも体力吸収効果が適用されるので、連係などにガンガン組み込むことでラグナの少ない体力を補える！

ジン：零刀（フロストバイト）　キャラの使いやすさ　易



ヒット時に相手を凍らせる「零刀」は、高威力かつ見た目も美しい華麗な連続技を作り上げることができるぞ。連続技がどこまで発展するかが期待される。基本的にはスタンダードな技を多く持つ、扱いやすいキャラクターだ。

ノエル：チェーンリボルバー　キャラの使いやすさ　普



通常技始動の連続技に乏しく、チェーンリボルバーをうまく使わなければ連続技を組み立てにくいなどのクセはあるが、性能を理解して技を使いこなせれば、さまざまな状況に対応できるオールラウンドキャラとして闘える。

テイガー：ボルテックバトラー　キャラの使いやすさ　易



磁力によって相手を引き寄せられる「ボルテックバトラー」。投げキャラには距離を置いて立ち回るという格闘ゲームの常識を許さないドライブ能力となっている。「逃げる相手を引き寄せる」新感覚を味わえる投げキャラだ。

タオカカ：ダンシングエッジ　キャラの使いやすさ　普



レバーの入力方向によって変化する突進技「ダンシングエッジ」のスピードは、まさに目にもとまらぬ速さ。画面中を自由に駆け回ったり、展開の早いラッシュを仕掛けることができる。相手に容易に接近できるのが強みだ。

レイチェル：シルフィード　キャラの使いやすさ　難



風を起こす「シルフィード」には直接的な攻撃能力は無いものの、ジャンプや飛び道具の軌道を変化させたり、連続技中に相手を引き寄せたりと多様な使い方ができる。多彩な飛び道具を使った起き攻めも強力なテクニカルキャラだ。

アラクネ：クリムゾン　キャラの使いやすさ　難



特定の攻撃を当てると、蟲を召喚できる烙印が発動する「クリムゾン」。アラクネ本体と蟲との同時攻撃は本作屈指のラッシュ能力を誇り、相手の体力を一瞬で奪うことも可能だ。操作にクセはあるが、やり込みがいはあるはずだ。

バング：バーニングハート　キャラの使いやすさ　普



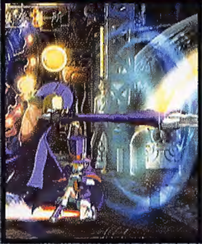
機動力を生かした立ち回りに、ガード判定がありパワープレイを可能にする「バーニングハート」が生きる。高速移動が可能になる強化技の「萬駆風林火山」中はガードができなくなるが、バリアやドライブ技でのガードは可能！

ライチ：萬天棒（マンテンボウ）　キャラの使いやすさ　普



「萬天棒」を使った変則的な立ち回りが特徴的なライチ。棒を飛ばすことで、どの距離からでも優位な状況を作りやすいので、立ち回りで不自由をしたくない人にオススメ。無敵技の燕返しなどの性能が高く、切り返しにも困らないぞ。

カルル：オートマトン　キャラの使いやすさ　難



人形を使った本体との連携攻撃が強力なカルルだが、人形の体力ゲージの管理や操作方法など、独特のものが多く自在に動かすまではかなりの練習が必要。必殺技にも特殊なものが多く、本作の屈指のテクニカルなキャラだ。

連続技に役立つ重要な技も! 隠し必殺技一挙公開

先月号では掲載できなかった隠し技の数々を公開！　中には必須となる技もあるので、必ずチェックしておこう。

●まだ終わりじゃねぇぞ／フラッシュハイダー：相手をダウンさせた後～ダウン追い打ち後の空中連続技中のみ出せる技。前者は技後に相手がよろけ状態となり、よろけ回復前に立ちBが連続ヒット。後者はCだと相手が浮き、空中連続技を狙える。

●ギッザギザ！：爪からノコギリを出して攻撃する。ボタン押しっぱなしで攻撃を継続できる。

●イコール0：姿がほぼ見えなくなる技。こちらの打撃技を当てるか、相手の攻撃を受けると元に戻る。

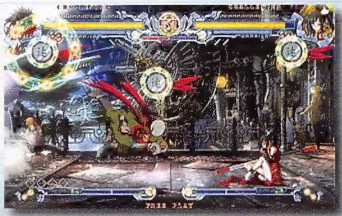
●秘術・(疾風) バング瞬間移動の術：瞬間移動して攻撃する技。A～Cの順により遠くへ出現するので、間合いに応じてボタンを使い分けたい。

●釘設置 (空中可)：バング流手裏剣術と共用の釘ストックを消費し、空中に釘を設置する。釘の上でレバーを入れると、その方向に高速で移動できる。

キャラ名	技名	コマンド
ラグナ	まだ終わりじゃねぇぞ	相手ダウン中に↓↓+C
ノエル	フラッシュハイダー	相手ダウン中に↓↓+BorC (Bのみ連打可能)
タオカカ	ギッザギザ!	↓↓+C(タメ可)
アラクネ	イコール0	↓↘→+B
バング	秘術・バング瞬間移動の術	ドライブ技によるガード成功時にAorBorC
	秘術・疾風バング瞬間移動の術	空中ドライブ技によるガード成功時にAorBorC
	釘設置(空中可)	↓↙←+AorBorCorD



まだ終わりじゃねぇぞは近距離の↘+Cから連続技に。その後は連続技がやや決まりにくいので、→+Bなどを絡めてガード崩しを狙うのも手だ。



釘設置での特殊移動は1回のジャンプ中に3回まで可能。バングの高い機動力をさらに強化してくれるが、釘ストックを消費するのが悩みどころ。

獅子神忍法超欄外

●**ドライブ能力補足**:ラグナ、ジン、テイガーなどは、ドライブ能力の攻撃を強攻撃より上の「特強攻撃」のような感覚で使えるため、少しプレイすればすぐに慣れるだろう。一方、レイチェルやカルルなどはドライブ能力が通常技とは全く異なるため、性質を理解して使いこなすにはやや時間がかかりそうだ。なお、ボタン配置はメインキャラのドライブ能力に応じて選ぶのがオススメだ。



何事も基本が大切!

ゲームシステム基礎知識

ここでは、画面の見方と多数搭載されている本作のゲームシステムを一通り解説。早く慣れて、必要な情報を確認できるようになろう。

画面の見方（1P時）

●画面上部

①体力ゲージ／これがゼロになるとK.O.される。

②バリアゲージ／体力の下にある水色のゲージ。バリアを使うと少しずつ減り、時間とともに回復。

③バリアバーストマーク／このマークがあるときはバリアバーストが使用可能。ただし、投げやディストーションドライブ中など発動できない状態もあり、そのときはマークに×印が付く。

④ガードライブラ／両者共用のゲージ。相手の攻撃をガードすることで自分に進んでいき、これが振り切れるとガードクラッシュし無防備になる。

⑤キャラ固有のゲージ／テイガーの充電ゲージなど、一部キャラの特殊なゲージを表示。

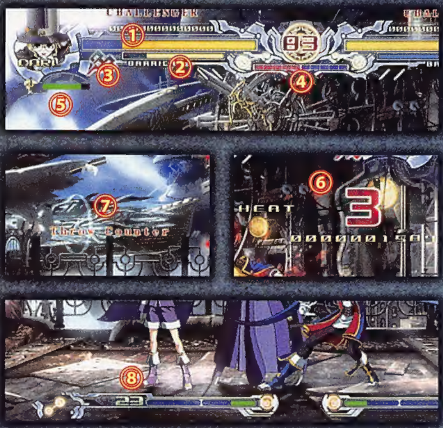
●画面中部

⑥ヒット数／相手側の体力下に表示される。各種復帰動作で回避可能なつなぎがあると、数字の色が暗くなる。下の数字はダメージを表す。

⑦各種メッセージ／Throw Reject Miss＝投げ抜け失敗に表示。Throw Counter／技の出始めや硬直中など、被カウンターヒット状態で投げをくらうと表示。Negative Warning／消極的な行動を取ると表示される警告。さらに続けるとキャラの周りに赤いエフェクトが現れ、防御力がダウンする。

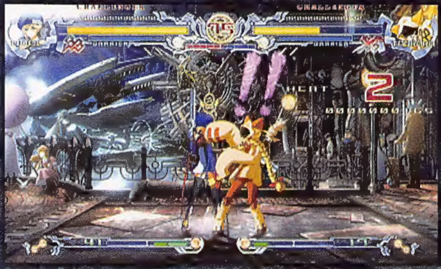
●画面下部

⑧ヒートゲージ／ディストーションドライブ、ラピッドキャンセル、カウンターアサルトに使用。



システム一覧

システム	操作	解説	重要度
投げ	BC同時押し	➡orニュートラルで前に、⬅で後ろに投げる。空中投げもあるが、こちらは1種類のみ。ガード硬直中やのけぞり中の相手をつかむことができ、技後に追撃を狙えるのが特徴だ。	A
投げ抜け	投げられた瞬間にBC同時押し	投げ抜けが成功すると、大きく後退し五分の状態で仕切り直し。ガード中orやられ中の投げ抜け受付け時間は長い。また、このときのみコマンド投げでも投げ抜け可能。	A
リボルバーアクション	特定の順番で通常技を入力	通常技の後半を次の通常技でキャンセルしながらつなげる連係＆連続技。本作では一部、ガードされると出せないリボルバーアクションがあるので注意しよう。	A
ディストーションドライブ	特定のコマンドを入力	必殺技の上位に位置するド派手な技で、ヒートゲージを50%消費。発生が早い、出始めが無敵状態など、性能はどれも優秀だ。なお、本作は全体的に威力が高め。	A
ラピッドキャンセル	打撃技を当てた瞬間にABC同時押し	ヒートゲージを50%消費して、技のフォロースルーをキャンセルする動作。連続技が発展するほか、大技のスキを消せば反撃を回避＆攻めを継続できる。	C
カウンターアサルト	ガード中に➡+AB同時押し	ヒートゲージを50%消費して繰り出す反撃技。ダメージは無いが、ヒット時は相手を吹っ飛ばすので、切り返しに役立つ。なお、この技からの追撃でK.O.することはできない。	C
ジャンプキャンセル	対応技を当てた瞬間にジャンプ入力	対応技の後半部分をジャンプでキャンセルする動作。ジャンプ攻撃にも対応技がある。ハイジャンプでもできる。一部、ヒット時限定でジャンプキャンセル可能な技もある。	A
バリア	レバーガード方向+AB同時押し	ガード時の硬直が若干増えるものの、ノックバックが大きくなる。また、各種必殺技によるケズりダメージを無効化でき、空中ガード不能技を空中で防げるようになる。	A
バリアバースト	ABCD同時押し	バリアゲージがあるときに使える無敵の打撃技。ガード中ややられ中にも発動可能で、切り返しに重宝する。ただし、発動後はバリアゲージがゼロになり防御力が低下する。。	B
直前ガード	攻撃が当たる直前にレバーガード方向	成功すると体が白く発光。ヒットバックが小さくなり、ガード硬直時間が軽減、ヒートゲージが溜まる。空中の場合、空中ガード不能技もガードできるようになる。	C
空中受身	空中のやられ中にArBorC	空中のやられから復帰する動作。復帰直後は無敵で、一定時間経過後に行動可能となる。レバー➡方向orニュートラルor⬅方向の3種類があるので使い分けよう。	B
緊急受身	ダウン直前にAorBorC／ダウン中に⬆+ArBorC	動作中完全無敵の復帰動作。これのみ、吹っ飛びからのダウン直後でも使用可能可能となる。操作方法は、ダウン直後とダウン中で若干異なるので注意しよう。	A
特殊起き上がり	ダウン中に⬅or⬇or➡+ArBorC	前転、後転、その場と3種類が存在。どの起き上がりにも動作途中にスキがあり、そこに攻撃をくらうと空中やられになる。また、終わり際はガードと必殺技のみ可能。	B
よろけ回復	よろけダメージ中にArBorC	よろけからの回復は、いずれかの攻撃ボタン1回でO.K.。何回も連打する必要は無い。成功すると回復不能時間経過後に通常状態に復帰。無駄な追撃をくらわなくなる。	C



本作の投げは強力。基本的に必殺技でキャンセルでき連続技に発展させられるので、見返りが大きい。ガードorやられ中にも仕掛けよう。

ディストーションドライブは威力が高い。連続技はラピッドキャンセルよりもこの技を絡めた方がダメージ効率が高くなるぞ。





これが緊急受身で動作中は無敵。小さな緑のエフェクトが目印だ。その後攻め込まれやすいが、余計な追撃はくらわずに済む。

獅子神忍法 超欄外

●バリアゲージ補足:バリアゲージを使い切ると一定時間バリアが使用不可能となり、その間は体力ゲージに「DANGER」の文字が表示され、防御力が低下。また、バリアバースト使用後はバリアゲージが一切回復しなくなり、ラウンド終了まで「DANGER」状態となる。なお、この「DANGER」と消極的な行動による防御力低下は別扱いで、両方発生すると重複して防御力が下がる。



セオリー覚えて勝率アップ!!

対戦「攻&守」セオリー

本作独自の攻防のセオリーを解説。ほかの格闘ゲームとは違う駆け引きが多いので、覚えておけば、上達が早くなること間違い無し!!

Text：パチ

攻 投げでガードを崩す!!

本作の投げは投げ抜け可能だが、「スローカウンター」、「スローリジェクトミス」というシステムがあり、これらが発生すると投げ抜けは不可能。

「スローカウンター」は、打撃技などを出した相手に投げを決めた場合に発生。「スローリジェクトミス」は、投げ入力直後は一定時間投げ抜け入力ができず、その状態の相手に投げを決めると発生する。また、上記二つのシステムは、ガード中ややられ中への投げにも適応される。

簡単にいえば、相手がガード後に何らかの入力をしていた場合、投げが決まりやすいということ。たとえ投げ抜けをされても状況は五分になるだけなので、投げを狙うリスクは低い。特にAなどの小技をガードさせた後、ガード硬直が切れるタイミングで投げを狙えば、通常の投げになるので投げ抜けされにくく、スローカウンターも発生しやすいのだ。



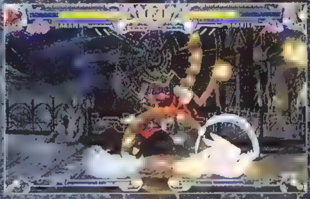
投げ抜けをされたとしても基本的にはノーリスク。投げを狙ってガンガン崩していこう。



「スローカウンター」があるので暴れに強い。投げ抜けを警戒させれば打撃技も決まりやすく。

攻 起き攻めの基本

相手がダウンしたら、一瞬様子を見てから行動するのがベター。緊急受身後は対投げ無敵が無いので、単純に投げと打撃（投げ抜け入力にヒット）の二択が強力。後転起き上がりには、ダッシュからダウン中に当たる攻撃を。前転は追撃を決めにくいので、狙うなら一点読みで攻撃すべし。



最初は緊急受身と後転起き上がりに狙いを絞ろう。ダウン中への追撃は空中ヒットになるぞ。

攻 ガードクラッシュを意識

ガードライブラが振り切ったときに発生するガードクラッシュは、約2秒間ほど無防備な状態となる。高威力の連続技を決めるチャンスとなるので、これを意識した連係も組み立てていきたい。打撃技で固めて、相手にガードクラッシュのリスクを気にさせるだけでも効果はあるぞ。



防御に徹する側にリスクを与えるガードクラッシュ。小技でガードクラッシュさせるのが理想だ。

守 起き上がりのセオリー

本作は、完全にダウンしてから一定時間（約0.3秒ほど）は追撃を受けると連続技扱いになり、連続技の各種補正が継続される。よって、相手の連続技でダウン→ダウン追い打ちをわざとくらう→空中受身を取って逃げる、といったことが可能。

この一定時間の間はダウンをしておき、その時間が切れる直前に緊急受身、後転起き上がり、前転起き上がりと使い分けることによって、追撃の的を絞らせないように動くことが重要だ。また、前転、後転に関しては、無防備な時間はあるものの、後半はガードや必殺技でキャンセルが可能。場合によっては起き攻めを回避しつつ反撃も狙っていける。

最初はダウン追い打ちを受ける心配の無い緊急受身を取ってしまいがちだが、これは起き攻めをくらいやすいのが難点。ボタンを連打せず、状況を見て起き上がりを選択しよう。



連続技補正継続中に追撃をくらったときはすぐに受け身を取れるので、結果として逃げやすい。



ダウンしてからちょっと待って前転や後転を使い、相手に追撃させにくくすることが重要だ

守 バリアを使おう!

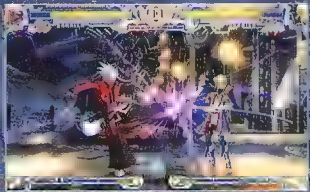
バリアは空中ガード不能技を防ぐことができ、相手との間合いが離れやすい上にガードライブラが減少しないので、攻めをしのぎやすい。バリアゲージはヒートゲージと分かれているので使える機会は多く、「困ったらとりあえずバリア」でも十分だ。ただし、ゲージの残量だけは注意。



バリアを張っていれば相手との間合いが離れる。攻め込まれたらとりあえずバリアを張ろう。

守 投げ抜けはくらってから入力!!

上記の攻めの項でも触れた通り、本作は投げが非常に強力かつローリスクなガード崩し手段となる。それに対抗する投げ抜けだが、「スローリジェクトミス」が出るため、仕込み入力は非常に危険。投げられそうな状況ではあらかじめ心の準備をしておき、投げをくらってから入力しよう。



ていねいな入力が求められる投げ抜け。連打入力は「スローリジェクトミス」が出るので注意。

やられ時の「!」マークに注目!

本作では、各種ガードを崩されたときに「!」「!!」マークの表示が出る。中段なら赤、下段なら黄、空中ガード不能技は水色、通常投げは緑、ガードorやられ中への投げは紫だ。また、打撃技はガードせずにくらうと「!」は表示されない。相手の技性能の判別に役立てよう。



中段技



下段技



空中ガード不能技



投げ技（通常時）



投げ技（ガードorやられ中）

獅子神飛法 超欄外

●システム補足：本作の投げ抜けはボタン三つ同時押しでも受け付けているので、⬅or⬋+ABC同時押しのバリアと投げ抜けの複合入力がオススメ。相手が投げてこなかった場合はバリアになるので防御力を高められる。ただし、相手に投げられる前に入力すると「スローリジェクトミス」が出てしまうので、ボタン連打ではなくタイミング良く入力すること。



リーチを生かして地上戦を制圧し中段と投げでガードを崩せ！

Ragna=the=Bloodedge

ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ

立ちBの性能が驚異的に高く、地上戦では優位に闘える。体力の少なさをソウルイーターを絡めた連続技でカバーしよう！

Text：よるよる

対戦基礎 立ちBの強さを生かし、高火力連続技を狙え！

ラグナはリーチの長い立ちBを軸にした地上戦が強力なので、まずはこの技の間合いを覚えて主導権を握っていこう。立ちBからは立ちCまで入れ込んでおき、ヒット時はヘルズファングやカーネージシザーへ、ガードされた場合は、デッドスパイクやしゃがみDに連係させてフォローしよう。空中から攻め込む場合は、ジャンプCのリーチの長さを生かして、相手の対空技の間合い外から攻撃するのが有効だ。リーチの長い立ちBがあるため、ジャンプCを先端付近で当てた場合でも安定して連続技を狙うことができるので、リターンは大きい。

立ちBとジャンプCを使って相手にガードを意識させることに成功したら、投げや中段攻撃の→+Bがガード崩しとして機能しやすくなる。ラグナのレバー→投げはダッシュ→+Aやダッシュジャンプ攻撃で追撃することができリターンが大きいので、積極的に狙っていこう。中段攻撃である→+Bは、しゃがみAやしゃがみBから出していくことで、発生の遅さをカバーできる。→+Bからは立ちCを入れ込んでおき、ヒット確認をして大ダメージの連続技に持ちこもう。対になる下段の選択肢は、リーチが長くヒット時は連続技に持ち込めるしゃがみDが強力だ。しゃがみDヒット時は立ちCでダウン状態の相手に追撃しつつ空中連続技に持ち込むのが基本だ。この立ちCを出すタイミングは意外にシビア。通常技でも先行入力を受け付けていることを活用し、しゃがみDの硬直が解ける寸前にCボタンを押しっぱなしにして出そう。

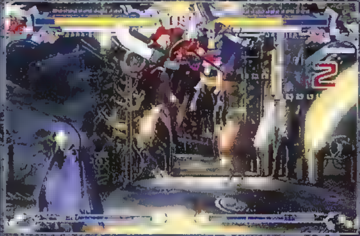




【立ちB→立ちC】からはヘルズファングなら距離を問わず…

応用戦術 対空を覚えよう

相手が地上戦を嫌がりジャンプ攻撃で攻め込んでくるようなら、→+Aで対処していこう。→+Aは技の途中からジャンプ攻撃に対して無敵となるため、少し早めに出せば相手の跳び込みに負けることはまず無い。【→+A→→+D】まで入れ込んでおき、ヒット時はジャンプキャンセルしてジャンプ【C→D】Ⓒ Dインフェルノディバイダー～アッパー～踵落としとつなぐのが基本だ。相手の高さによってジャンプCを省いたり、→+Aから直接ジャンプキャンセルするなどのアドリブを効かせ、Dインフェルノディバイダーにつないでいこう。



空対空では当たりの強いジャンプAも有効だ。…して地上まで…そう。

応用戦術 無敵技での割り込み

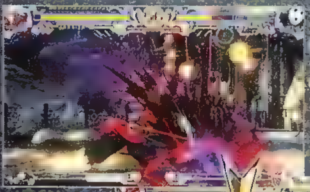
Cインフェルノディバイダーには技の動作を開始した瞬間から無敵時間があるため、強力な切り返し手段として使っていくことができる。ガードされた場合には大きなスキが生じるが、インフェルノディバイダーは技のモーションが終了するまでラピッドキャンセルの入力を受け付けているため、空振りしなければフォローが可能。追加入力の準備をしておき、ガードされた場合は慌てずにラピッドキャンセル→バリアなどで反撃を防止しよう。

インフェルノディバイダーヒット時は、アッパー～横吹き飛ばしからダッシュ→+Aなどで追撃を狙える。アッパーと横吹き飛ばしを速めに出すことで追撃がしやすくなるので、タイミングをマスターして切り返しからのダメージアップを図ろう。

相手を画面端に追い詰めた状況では、横吹き飛ばしからの追撃は狙えないので、踵落としにつないでいこう。踵落としからはジャンプ攻撃や2段ジャンプ、空中ダッシュなどの空中行動が可能なので、相手の起き上がり方に応じた攻めを展開できるぞ。

応用戦術 しゃがみDを活用せよ！

ラグナの連係の締めに使うデッドスパイクは、ガードされても攻勢を維持することができるが、発生が遅いためキャンセルで出してもジャンプで逃げられてしまうことが多い。こういった状況では、【立ちC→しゃがみD】のジャンプ防止連係を使っていこう。ジャンプし始めにしゃがみDがヒットするため、そのまま連続技に持ち込めるぞ。





しゃがみDはリーチの長い下段攻撃…

しゃがみDからの立ちCは目押しがシビアなので、先行入力を活用し硬直が解ける少し前に押しっぱなしで。

特	→+A、→+B、→+C、↘+C、→+D、Dor →+C後に→→	
D	ソウルイーター	相手の体力を吸収する攻撃を繰り出す
	ヘルズファング	↓↙←+A
	→追加攻撃	ヘルズファング後に↓↙←+D
	インフェルノディバイダー（空中可）	→↓↘+CorD
	→アッパー	インフェルノディバイダー後に↓↘→+C
	→横吹き飛ばし	アッパー後に↓↘→+C
	→踵落とし	アッパー後に↓↙←+C
	ガントレットハーデス（空中可）	↓↙←+B
	→蹴り上げ	ガントレットハーデス後に↓↙←+D
	デッドスパイク	↓↙←+D
	まだ終わりじゃねぇぞ	相手ダウン中に↓↓+C
	カーネージシザー	→↘↓↙←→+D（タメ可）
	ブラッドカイン	↓↙←↓↙←+D
	→闇に喰われろ	ブラッドカイン発動中に↓↙←↓↙←+D

DVD 連動

基本連続技

Ⅰのカーネージシザー後の追撃は、画面端付近の一部位置以外では安定して決められる。Ⅱの【立ちC→しゃがみD】は、しゃがみ状態の相手のみ連続ヒット。間合いが近いときはしゃがみDを→+C・→→に代え、→+Aで拾って空中連続技を決めよう。Ⅲは、立ちDの2段目がダッシュでキャンセルできる特性を利用した連続技だ。

Ⅰ【立ちB→立ちC】Ⓒ カーネージシザー→ダッシュ→+A【C→D】Ⓙ【C→D】Ⓒ Dインフェルノディバイダー～横吹き飛ばし～踵落とし

Ⅱ（相手しゃがみ状態）【→+B→立ちC→しゃがみD】→立ちCⓙ【C→D】Ⓙ【C→D】Ⓒ Dインフェルノディバイダー～横吹き飛ばし～踵落とし

Ⅲ【しゃがみA×2→立ちB→立ちD・→→】→→+AⓙDⒸD インフェルノディバイダー～横吹き飛ばし～踵落とし

獅子神忍法 超欄外

●**ラグナ補足**：まだ終わりじゃねえぞは、ダウン中の相手を引き起こせるダウン投げ。近い間合いで↘+Cをヒットさせた後に出せば連続技になる。決めた後は立ちBなどで追撃可能だ。

扱いやすさナンバーワン！

ジン＝キサラギ



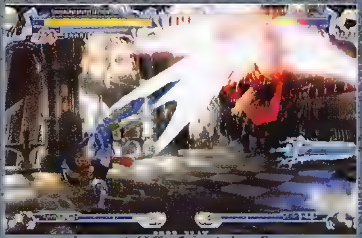
各必殺技は、ボタンによって性能が異なる。同じ対空系必殺技でも、状況により使い分けることで安定した立ち回りができるぞ。

Text：CYZ

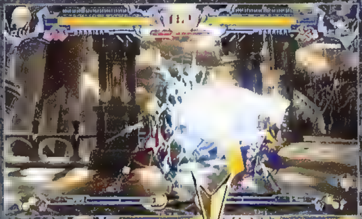
対戦基礎 飛び道具でけん制して動いた相手を攻撃しよう

遠距離で役に立つのは、飛び道具の氷翔剣。特に[illegible]飛ぶ空中版のCは、低空で出せばつぶされにくく地上&低空の相手をある程度けん制できる。また、地上版なら弾速の速いBが、相手の動き出しに良く当たる。なお、弾速の遅い地上C版や多段の氷翔撃は攻めの起点になる。これをダッシュで追いかけ、攻め込むのがジンの一つパターンだ。

飛び道具を追いかけつつダッシュした後は、相手のジャンプを予想して、AorB吹雪を置いておくように出すのが強い。強気に攻めるならダッシュで十分に近付いてから、空中ガード不能のしゃがみCを出すのもアリだ。一方、地上に相手が居る場合は、中間距離からしゃがみDをガードさせ、攻めの起点にしよう。そのほか、[illegible]でダッシュでキャンセル可能な→+Cや立ちDを出すのもいい。特に、立ちDは上方向にも攻撃判定が大きく跳び越されにくいため、中〜近距離の要となる。その後、暴れる相手には、キャンセルしてB氷翔剣や霧槍 尖晶斬を出すのが効果的。一方、ガードする相手にはキャンセルダッシュで一気に接近するといい。



C氷翔剣をダッシュで追いかける相手には[illegible]



このくらいの間合いの立ちDは、暴れ&ジャンプを防止になる。ここから[illegible]



ダッシュキャンセルで接近[illegible]れ防止のB氷翔剣[illegible]

応用戦術 対空の使い分け

相手が空中に逃げるようなら、各種対空技で迎撃を狙っていく。

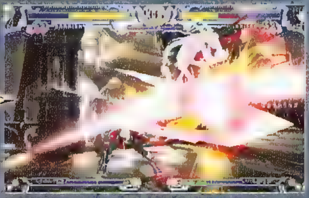
空対空ならジャンプAやBが優秀。Aは横に強く、空振りのスキが小さい。一方、Bは真下や後方にも攻撃判定があるので、空対空だけでなく跳び込みも兼ねて早めに出してもいい。

地上で迎え撃つなら、前述した早めのAorB吹雪が一つの手。空中の相手をけん制する感じで使おう。また、裂氷は発生こそ遅いが出始めから攻撃発生後まで無敵時間がある。空中で迎撃できなくても、着地後に動いた相手にヒットすることがあるぞ。

また、特に注目したいのがゲージを25%使う氷連双。初段は出始めが無敵でまずつぶされない上、攻撃判定が大きく若干だがめくりにも対応。2段目はボタン押しっぱなしで出すタイミングを変えられるので、ガード後のフォローがしやすい。最大までためればガード不能になるぞ。



相手の攻めに困ったら氷連双。最初のうちは、ゲージをすべてこの技に注ぎ込んでもいい。



入力後はボタンを押し続け、ヒットしたらタイミング良くボタンを離して2段目で追撃しよう。

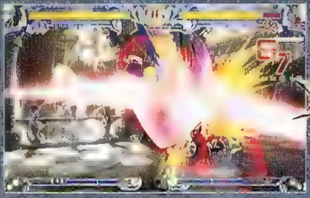
応用戦術 起き攻め

連続技の締めにB霧槍 尖晶斬を決めた後は、起き攻めのチャンス。相手の動きを見て行動するのは厳しいので、やや先読み気味に動こう。

前転起き上がりorダウンを継続する相手には、B霧槍 尖晶斬後に【しゃがみB→立ちC】と出しておこう。ヒット後は空中連続技に発展させられるぞ。ただし、ラグナ、ジン、ライチの3キャラは、前転中のやられ判定が小さくほぼ当たらない（少し遅いと当たる場合あり）ので注意。

ダウン直後に緊急受身をする相手には、追撃こそできないもののその後の攻めがやりやすい。緊急受身の動作が終わるところに合わせて、投げと打撃の二択を迫るといい。

最後に、後転起き上がりにはやや長めにダッシュしてから、対緊急受身と同じように二択を迫るのが無難。また、完全に読み切った場合は凍牙氷刃を出せば硬直中にヒットする。



連続技はなるべくB霧槍 尖晶斬で締めて起き攻めを狙おう。緊急受身をする相手には



その場から投げと打撃で二択を迫る。暴れをつぶすタイミングで早めに出すのがキモだ。

特	→+A、→+B、→+C、↘+C、→+D、Dor→+C後に→→	
D	[illegible]刀（フロストバイト）	相手を凍らせる攻撃を繰り出す
	氷翔剣（ひしょうけん）（空中可）	↓↘→+AorBorC
	氷翔撃（ひしょうげき）（空中可）	↓↘→+D（ヒートゲージ25%消費）
	吹雪（ふぶき）	→↓↘+AorB
	裂氷（れっひょう）	→↓↘+C
	氷連双（ひれんそう）	→↓↘+D（ヒートゲージ25%消費）
	霧槍 尖晶斬（むそう せんしょうざん）（空中可）	↓↙←+AorBorC
	霧槍 突晶撃（むそう とっしょうげき）（空中可）	↓↙←+D（ヒートゲージ25%消費）
	雪華塵（せっかじん）	Cボタン連打
	凍牙氷刃（とうがひょうじん）	→↘↓↙←→+C
	氷翼月鳴（ひよくげつめい）	→↘↓↙←→+D

DVD連動

基本連続技

Ⅰは下段始動の基本連続技で、しゃがみAからつなぐことも可能。間合いが遠いときは、しゃがみCを省いた方が安定する。

Ⅱは、しゃがみDで凍らせてからの連続技。基本的に空中連続技はその後の展開を重視し、最後はB霧槍 尖晶斬で締めよう。

Ⅲは投げからの連続技。ジャンプCを相手よりも高い位置から当てるのがコツだ。

Ⅰ【しゃがみB→立ちB（2段目）→立ちC→しゃがみC】Ⓒ▶B霧槍 尖晶斬

Ⅱ しゃがみD→→+C·→→→立ちCⒿ▶（ハイジャンプ）【B→C】Ⓙ▶CⒸ▶B霧槍 尖晶斬

Ⅲ レバー→投げ（3段目）Ⓒ▶氷翼月鳴→ダッシュ〜ジャンプCⒸ▶B霧槍 尖晶斬

御子神忍法 超欄外

●ジン補足：2段技のBorC霧槍 尖晶斬は突進距離が長いので、単体で奇襲技として使うのも有効。ガードされるとスキが大きいものの、相手が慣れていなければ手痛い反撃を受けることは少ない。ラピッドキャンセルでフォローするのが無難だが、ヒートゲージが無いときにバクチで出すのもなかなか強い。1段技のA霧槍 尖晶斬をたまに交ぜることで、さらに反撃されにくくなるぞ。

チェーンリボルバーを使いこなし手数で相手を圧倒しよう

Noel=Vermillion



ノエル=ヴァーミリオン

通常技始動の連続技に乏しいが、チェーンリボルバーを使えばダメージを取るポイントが増える。状況確認を徹底しよう！

Text：よるよる

対戦基礎 チェーンリボルバーの性能を理解し、多彩な連係を構築せよ！

拾壱式・オプティックバレルによるけん制で相手の動きを制限し、素早い地上&空中ダッシュでチェーンリボルバーが生きる間合いまで近付くのがノエルの基本戦術だ。地上ダッシュで近付く場合は、リーチと判定に優れた立ちBからしゃがみDや➡+Dでチェーンリボルバーを始動するなどして攻め込んでいこう。地上ダッシュ中は、相手のジャンプに対空の➡+Aを合わせることも意識しておけば、さらに攻めやすくなるぞ。

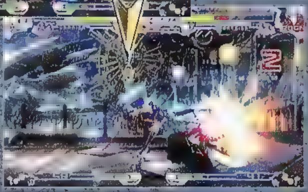
チェーンリボルバーの初手として有効なしゃがみDは、リーチが長い上に攻撃位置の低い技を飛び越えて攻撃することができるので、ダッシュからいきなり出すのも効果的だ。しゃがみD後はチェーンリボルバーの各種派生技で相手のガードを揺さぶれるが、しゃがみ状態にヒットした場合は➡+A〜A〜➡+A〜A〜弐式・ブルームトリガーまで連続ヒットするので、しゃがみ状態に当たりそうな状況では➡+Aを入れ込んでおくのも手だ。

下段の➡+Dヒット後には、➡+B〜C〜➡+B〜C〜弐式・ブルームトリガーのルートが連続ヒットするため、リターンが大きい。派生技を遅めに出して相手の高さを保つのがコツだ。

チェーンリボルバー中のBは発生が早いため、➡+D後に暴れてくる相手に対してはこちらも交ぜていこう。ジャンプで仕切り直そうとしてくる相手に対しても当てやすいので、相手の動きを制限することができ、ほかの選択肢が通りやすくなるぞ。Bの派生技後は間合いが離れてしまうので、➡+Cの引き戻しに派生してそこからさらにガード崩しを狙うなど、連係を維持していこう。



チェーンリボルバー派生技の中下段による崩しは、発生の早い技による暴れに弱い。相手の暴れを読



Bの派生技で暴れをつぶし、次のターンで崩しにいこう。相手にガードを意識させれば、チェーンリボルバーが生きる！

応用戦術 特殊技による崩し

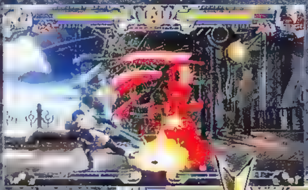
➡+Bは中段攻撃かつヒット時に相手を強制的にしゃがみ状態にするため、立ち状態の相手への連続技に乏しいノエルでも、そこから連続技につなげば大きなダメージを与えることができる。➡+Bからは➡+Cにつなぐのが定石だが、ライチとカルルはやられ判定が後ろに下がり➡+Cが連続ヒットしないので、【➡+B→⬊+C】とつないでいこう。⬊+Cはガードされると反撃を受けるので、前述の2キャラに対してこの崩しを仕掛けるときは、ガードされたときの保険としてラピッドキャンセルを使えるようヒートゲージを確保しておこう。



チェーンリボルバー以外にも、➡+Bやマズルフリッター、投げなど強力な崩し手段がそろっている。

応用戦術 ⬅+Dを使いこなせ！

相手の地上からの攻めに対しては、後退しつつ攻撃する⬅+Dが効果的。近場でカウンターヒットした場合は拾壱式・オプティックバレルを入れ込んでおけば連続ヒットし、さらにダッシュ➡+Aなどで追撃できる。また、立ちDは動作途中から足元を攻撃する技以外に対して無敵になるので、こちらも相手の動きを先読みして使っていこう。



地上からの攻めや暴れに対しては、⬅+Dを置いておこう。拾壱式・オプティックバレルまで入れ込んでおけ！

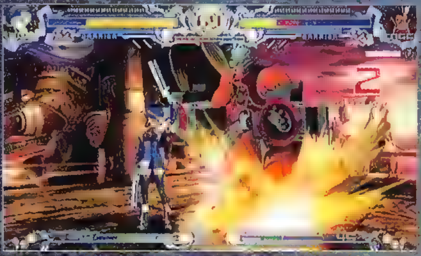


よろけ状態になった相手に連続ヒットして浮かせられる。さらに空中連続技を決めれば大ダメージを与えられるぞ！

応用戦術 ダメージアップを図ろう

ダウン状態の相手を浮かせられるCフラッシュハイダーは、⬊+Cヒット後に使っていこう。ノエルは発生の早い通常技始動の連続技に乏しいため、とっさの反撃に⬊+Cや投げを使うクセをつけておけば、反撃で取れるダメージが飛躍的にアップする。

また、立ちBがカウンターヒットした場合は、⬊+Cが連続ヒットする。立ちBの先端付近がカウンターヒットしても連続技になるので、相手の行動を先読みしつつダッシュ立ちBから狙っていこう。



⬊+C→Cフラッシュハイダーの連続技パーツは、さまざまな場面で応用が可能。決められる状況を見逃すな！

特	➡+A、➡+B、➡+C、⬊+C、➡+D、⬅+D	
D	チェーンリボルバー	発動後、各種ボタンを追加入力することによって連続攻撃を繰り出す
	弐式・ブルームトリガー	チェーンリボルバー中に⬇⬊➡+D
	伍式・アサルトスルー	チェーンリボルバー中に⬇⬋⬅+D
	参式・スプリングレイド	チェーンリボルバー中に⬇⬆+D
	拾壱式・オプティックバレル	⬇⬊➡+AorBorC
	拾参式・リボルバーブラスト	空中で⬇⬊➡+C
	玖式・マズルフリッター	⬇⬋⬅+A
	フラッシュハイダー	相手ダウン中に⬇⬇+BorC（Bのみ連打可能）
超	零銃・フェンリル	⬇⬊➡⬇⬊➡+D
	バレットレイン＞零銃・トール	空中で⬇⬊➡⬇⬊➡+D

DVD連動

基本連続技

Ⅰの玖式・マズルフリッターは投げの2ヒット目をキャンセルして出し、➡+C後の零銃・フェンリルは遅めにキャンセルしてヒット数を増やそう。ゲージが無い場合は、【しゃがみB→➡+C(1段目)】からⒿ(ハイジャンプ)【B→C→B】Ⓙ【B→C→B】Ⓒ拾参式・リボルバーブラストで締めよう。Ⅲは下段の➡+D始動の連続技だ。

Ⅰ 投げ(2段目)Ⓒ玖式・マズルフリッター→【しゃがみB→➡+C (1段目)】Ⓒ零銃・フェンリル

Ⅱ 【➡+B→➡+C (1段目)→しゃがみC (2段目)→⬊+C】ⒸCフラッシュハイダー→ダッシュ➡+C (1段目)Ⓙ【B→C→B】Ⓙ【B→C】Ⓒ拾参式・リボルバーブラスト

Ⅲ ➡+D〜➡+B〜C〜➡+B〜C〜参式・スプリングレイド→ダッシュ➡+C (1段目)Ⓙ【B→C】Ⓒ拾参式・リボルバーブラスト

超欄外

●ノエル補足：しゃがみD〜➡+Aまで入れ込んだときに相手がしゃがみやられ状態なのを確認したら、参式・スプリングレイドにつないで相手を浮かせば、ダッシュ➡+Cで拾って空中連続技に持ち込むことができる。とっさの判断ができれば、さらなる火力アップを図れるぞ。



テイガー (TR-0009)

動きは遅いものの、強じんな体力と抜群の攻撃力を持つ投げキャラ、テイガー。"磁力"で相手を引き寄せねじ伏せろ!!

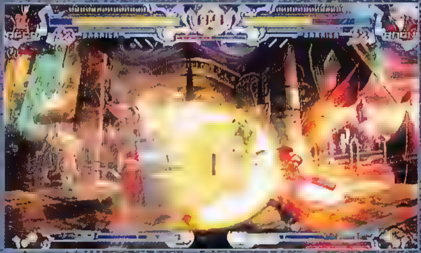
Text：ハチ

対戦基礎 相手に「磁力」を付けて接近戦に持ち込もう

テイガーはキャラ中唯一、ダッシュ、空中ダッシュ、2段ジャンプが使用できないため、機動力が非常に低い。しかし、各種D攻撃や、体力ゲージ下の充電ゲージがMAX（ゲージ黄色）のときに撃てるスパークボルトを相手に当てれば（ガード含む）、相手に磁力を付けられる。磁力を付けると、各種D攻撃、➡＋A、アトミックコレダー、ギガンティックテイガードライバー、マグナテックホイール、ジェネシックエメラルドテイガーバスターを出したときに、相手を吸い寄せられるようになる。接近が簡単になるので、まずは磁力を付けることを狙おう。

基本的には、相手が逃げるようならボルテックチャージで充電ゲージをためる。地上から近付いてくる相手には立ち&しゃがみD、飛び込みには早出しのしゃがみCで迎撃を狙おう。スパークボルトは弾速が速く、飛び道具を貫通する超強力技。相手の技の空振りへの反撃にも使えるため、充電ゲージがたまっていれば相手の動きを抑制できるぞ。

磁力を付けたら、まずはアトミックコレダーでジャンプ防止。磁力状態でのアトミックコレダーはボタン押しっぱなしで空中の相手を大きく吸い寄せるので、相手が手元に来たらボタンを離そう。



しゃがみDは突進力が高いので、移動手段としても使える。当てれば相手に磁力を付けられるので、お手軽かつ強力だ。



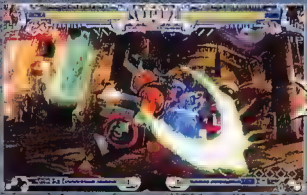
体力ゲージ下の充電ゲージが満タンになれば、飛び道具のスパークボルトを撃てる。相手の攻撃に合わせて出すのが有効だ。

応用戦術 接近手段と接近戦を覚える

接近手段として有用なのは、ハイジャンプ昇りジャンプC→下りジャンプB、対飛び道具無敵のBスレッジハンマーなど。これらは突進力が高いので、移動手段としても役立つ。

接近後は、威力の高いBギガンティックテイガードライバーでガードを崩すか、【立ちA→立ちB→立ちC→立ちD】Ⓒ▶Bスレッジハンマーの連係で固めるのが強力。Bスレッジハンマーはガードされてもテイガー側が有利なので、再度コマンド投げと打撃による崩しを狙っていける。

相手に磁力を付けた状態では【立ちB→➡＋A】の後、ジャンプキャンセル入力でBギガンティックテイガードライバー（➡＋Aを当てた後に⬅⬋⬇⬊➡＋Bと入力）を狙ったり、立ちDⒸ▶Bスレッジハンマー】で再度固めるのも有効。磁力を付けていれば相手との間合いが離れにくくなるので、各種攻撃がヒットしやすくなるぞ。



Bスレッジハンマーはガードされても先に動ける。立ちDから連係させたい中間距離で出そう。



その後はBギガンティックテイガードライバーを狙ったり、【立ちA→立ちB】へ繋げるといい。

応用戦術 相手に攻め込まれた場合は?

機動力が低いため、相手に攻め込まれる状況が多いテイガー。この状況を打破するために、防御手段は必ず覚えておきたい。

使いやすいのは、無敵時間の長いバックステップでの避け、出始めの動作途中から無敵時間のあるAギガンティックテイガードライバーでの割り込み、発生こそ遅いものの攻撃判定が強くヒット時に連続技を狙えるしゃがみCでの暴れ、など。最初は、相手の攻撃をガードしたらとりあえずバックステップして、回避後にAギガンティックテイガードライバーを狙うだけでも十分に強力だろう。

また、ヒートゲージがあれば出始めから相手の攻撃をガードしつつ攻撃できるマグナテックホイールや、出始めから無敵時間のあるジェネシックエメラルドテイガーバスターでの割り込みも強力。ダメージが大きいので、狙う価値は高い。



相手の攻撃に合わせて無敵時間の長いバックステップを出す。これが基本の回避方法。



その後、ギガンティックテイガードライバーを狙う。動作途中から無敵時間があるAを使おう。

特	➡＋A、➡＋B、➡＋C、⬊＋C、空中で⬇＋C	
D	ボルテックバトラー	強力な磁力攻撃を繰り出す
	ギガンティックテイガードライバー	レバー1回転＋AorB（タメ可）
	アトミックコレダー	➡⬇⬊＋C（タメ可）
	スレッジハンマー	⬇⬊➡＋AorB
	→追加攻撃	スレッジハンマー後に⬇⬊➡＋A
	スパークボルト	⬅⬋⬇⬊➡＋D（充電ゲージMAX時）
	ボルテックチャージ	⬅⬇⬋＋B（タメ可）
	マグナテックホイール	⬇⬊➡⬇⬊➡＋B
	→テラブレイク	マグナテックホイール後に⬇⬊➡⬇⬊➡＋B（ヒートゲージをさらに50%消費）
	ジェネシックエメラルドテイガーバスター	レバー2回転＋C（タメ可）

DVD連動 基本連続技

Ⅰは、Bギガンティックテイガードライバー後に⬇⬊➡＋Aと何度も入力するだけでOK。Ⅱはレイチェル、カルルには➡＋C後の立ちDが空振りしやすいので、アトミックコレダーから直接しゃがみDを決めてもいい。Ⅲはマグナティックホイールヒット後、相手が上空から落ち始めたタイミングでテラブレイクを入力するのがコツだ。

Ⅰ Bギガンティックテイガードライバー→Aスレッジハンマー～追加攻撃

Ⅱ アトミックコレダー→【➡＋C→立ちD】（Ⓒ▶ボルテックチャージ）

Ⅲ しゃがみCⒸ▶アトミックコレダー→➡＋CⒸ▶スパークボルト→マグナティックホイール～テラブレイク

●**磁力補足**：磁力の持続時間は約5秒間ほど。磁力を付けた状態で再度磁力を付ける攻撃を当てた場合、持続時間は上書きされ、そこから約5秒間ほどとなる。
●**ギガンティックテイガードライバーの性能**：Aは発生が遅いものの動作途中から無敵。Bは発生が早く持続時間が長いが無敵時間は無い。割り込みにはA、ガード崩しにはBと使い分けよう。



ダンシングエッジで相手にまとわりつけ!

タオカカ

機動力に優れ、接近戦での攻めが強力なタオカカ。常に攻め続けるためには、ダンシングエッジの使い方がカギとなるぞ。

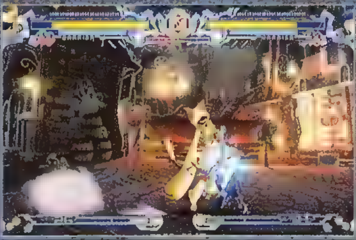
Text：KYO

対戦基礎 常に接近戦を狙え!

トップクラスのスピードを誇るタオカカは、相手にまとわりつくように戦うのが基本となる。3段ジャンプや2回空中ダッシュ、ドライブ能力のダンシングエッジを使い分け、常に接近戦を仕掛けよう。

中距離では、素早いダッシュから立ちBを出して攻め込むか、リーチの長い立ちCや➡+Cでけん制しよう。タオカカのジャンプは軌道が低いので、ジャンプで近付くのも単純だが有効。飛び込みにはジャンプBやジャンプCが使いやすい。前者は発生が遅くしゃがみガード可能だが、攻撃判定が大きく使いやすい。後者は横方向にリーチが長い中段技。しゃがんだ相手には、十分引き付けて使おう。

接近したら、中段技の➡+Bと下段技のしゃがみBでガードを揺さぶろう。前者はガードされても有利で、ガード後は立ちBで固められる。また、投げは間合いが広く、多少離れたところからも投げられる。成功時は連続技が決まるので、積極的に狙っていこう。【立ちC→➡+C】は暴れつぶしとして有効。➡+Cヒット時は相手が画面端で跳ね返るので、そこにネコ魂スリー!からの連続技を決めよう。そのほか、連打可能な下段技のしゃがみA、中段技のネコ魂スリー!などを交ぜるとより効果的だ。



立ちBは中・近距離で使いやすい。近距離ではここから➡+Bやしゃがみ Bを出してガードを崩そう。



[illegible]



ネコ魂スリー!は1段目が中段、2段目が浮かせ技。ガードされてもダンシングエッジでフォローできるので使いやすい。

応用戦術 ダンシングエッジを使いこなす

レバーとの組み合わせで突進方向が変化するダンシングエッジ。地上版は立ちDが前方、しゃがみDが斜め上、⬅+Dがバックステップ後に放物線を描いて突進する。空中版はDが斜め下、⬇+Dが鋭い角度で斜め下、⬆+Dが斜め上に突進し、➡+Dは垂直に落下後立ちDと同様に突進する。

ダンシングエッジは相手に当てると後方に跳ね返るが、レバーを前方に入力しておけば前方に跳ね返る。跳ね返り後はジャンプと同様、2段ジャンプや空中ダッシュが可能だが、空中⬆+Dのみジャンプや空中ダッシュの回数が1回分減る点に注意。また、突進中とヒットした瞬間にAで急停止、Bですり抜け、Cで垂直ジャンプが可能だ。

ダンシングエッジは通常技、各種ネコ魂、ギッザギザ!をキャンセルして出せるので、接近手段以外にも連係や必殺技のフォローとして役立つ。例を挙げると、立ちCやネコ魂ワン!をガードされたら立ちDでキャンセル、その後すぐにA派生で急停止したり、B派生で裏に回り込めば、攻めを継続しやすい。ただし、A派生やB派生の後は不利な状態となるので、立ちDを当てた直後に派生させたり、下の写真のような選択肢も交ぜていこう。



通常技や必殺技からは、立ちD以外に斜め上に突進するしゃがみDも交ぜるといい。

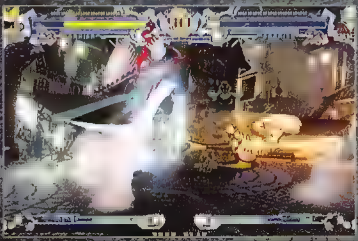
しゃがみDからはすぐに派生に移行しよう。反対側に[illegible]

降り際にジャンプCで固められる。ジャンプで逃げようとする相手にも有効だ。

応用戦術 防御はバリア重視!

タオカカには、ガードライブラの上昇量が多いという弱点がある。相手の攻撃をガードし続けると、すぐにガードクラッシュしてしまうので注意。攻め込まれた場合はバリアを駆使して守ろう。

相手に飛び込まれた場合は、空中ガード不能技の➡+Aが使えるが、攻撃判定が弱いので過信は禁物。⬅のしゃがみ歩き中は姿勢が極端に低くなるので、それを使って避けるのも重要だ。なお、パワーゲージが50%以上あれば、無敵技のメッタメタのギッタギタ!や猫の人直伝・ヘキサエッジが頼れる。前者は対空、後者は割り込みに使おう。



[illegible]

■[illegible]、➡+A、➡+B、➡+C[illegible]、⬇+C、⬇+D、空中で⬇+D、空中で⬅+D、空中で⬆+D、ダンシングエッジ中にAorBorC

D	ダンシングエッジ	高速で突進攻撃を繰り出す
	ネコ魂ワン!	⬇⬊➡+A(連打)
	ネコ魂ツー!	空中で⬇⬊➡+B(連打)
	ネコ魂スリー!	⬇⬊➡+C(連打/タメ可)
	必殺ネコ魔球!	⬇⬋⬅+AorBorC(Cのみタメ可)
	ねこっとび!	⬇⬋⬅+D
	タオぴったん	空中・画面端で⬇⬋⬅+D(タメ可/技後に➡で変化)
	だましんぐエッジ!	⬇タメ⬆+D(技後に⬇or⬅で変化)
	ギッザギザ!	⬇⬇+C(タメ可)
	猫の人直伝・ヘキサエッジ	⬇⬊➡⬇⬊➡+D
	メッタメタのギッタギタ!	⬇⬋⬅⬇⬋⬅+C
	ほぼ二匹になる!	⬇⬊➡⬇⬊➡+B

DVD連動 基本連続技

Ⅰは、最初のジャンプC後のジャンプキャンセルを遅めにすると、その後がつなぎやすくなる。Ⅱは、投げで相手との位置が入れ替わる点に注意。ネコ魂スリー!は、ダウンする直前に決めると空中連続技をつなぎやすいぞ。なお、カルルには最後のジャンプCをジャンプ【A→C】にすること。Ⅲの立ちB→立ちBは目押しでつなごう。

Ⅰ【しゃがみB→➡+A(1段目)】Ⓒ▶ネコ魂ワン!(2段目)Ⓒ▶立ちD→(前方跳ね返り)ジャンプCⒿ▶【A→C】Ⓙ▶【A→C】Ⓒ▶ネコ魂ツー!

Ⅱ レバー⬅投げⒸ▶ネコ魂スリー!(2段目)Ⓒ▶しゃがみD→(前方跳ね返り)ジャンプCⒿ▶CⒿ▶CⒸ▶ネコ魂ツー!

Ⅲ 立ちB→【立ちB→立ちC】Ⓒ▶猫の人直伝・ヘキサエッジ

獅子神忍法超欄外

●タオカカ補足：ディストーションドライブのほぼ二匹になる!は、タオカカに追従する分身が付く。効果中は攻撃力が大幅に落ちるが、分身は少し遅れて本体と同じ行動をする。しゃがみBと➡+Bを繰り返し狙えば相手はガードし切るのが困難なので、トドメに使おう。また、ギッザギザ!は威力が低いものの、ほぼ二匹になる!中に使えば大幅に体力をケズれるぞ。



レイチェル＝アルカード

シルフィードを使いこなせば、連続技や連係を強化できる。クセが強いので、攻めと守りに使える技を把握することが重要だ。

Text：KYO

対戦基礎 設置技で相手の動きを止め、➡+Cで強襲しよう

レイチェルのドライブ能力であるシルフィードは、フィールド上に風を起こす特殊なもの。ガード中、やられ中、ダウン状態以外なら使用可能で、1回使うごとに体力ゲージ下の固有ゲージを4分の1消費。ゲージは、レイチェルが地上に居ると時間経過により少しずつ回復する。なお、同方向へのシルフィードを連続で使っても効果は薄い。連係や連続技で多用する技なので、無駄遣いしないよう注意。

立ち回りで重要な技は➡+C。シルフィードの影響を大きく受けるのが特徴で、➡+CD同時押しと入力すれば遠距離から一気に接近できる。ガードされると若干不利だが、着地ギリギリでジャンプCを入力すれば➡+Cの着地のスキを消せるので、これを利用すれば固めや連続技を狙えるぞ。また、インピッシュ・シプソフィラ（以下カボチャ）を設置してから➡+CD同時押しで攻め込むと、カボチャを盾に接近できるのでより安全だ。ただし、カボチャはレイチェルが攻撃をガードしても消えてしまうので、飛び道具を持つ相手には注意しよう。

ゲオルグ13世は、相手に向かって進み近付くと雷撃を放つ。ガードさせれば長い時間相手を拘束できるので、容易に攻め込めるぞ。ただし、ゲオルグ13世のカエルには体力があり、カエルが一定のダメージくらうかレイチェルが攻撃をくらうと消える。タイニー・ロベリアやソード・アイリスを使ってカエルを守りつつ、攻めるチャンスをうかがおう。



➡+Cの着地間際にCボタンを押せば、着地のスキを消せるので

➡+CD同時押しは距離を問わず接近できる。カボチャを盾にすればより安全だ

立ちAや立ちBでスムーズに攻め込める。これがレイチェルの攻めの基本だ

応用戦術 中下段の二択から連続技を狙え！

ジャンプ中⬇+Cは、真下に急降下する中段技。ジャンプ直後に⬈+CD同時押しと入力すれば前進しながら攻撃できるため、離れた位置からしゃがみガードを崩せる。着地後の硬直は、ヒット&ガード時のみ通常技や必殺技でキャンセルできるので、立ちBにつないで連係や連続技を狙おう。

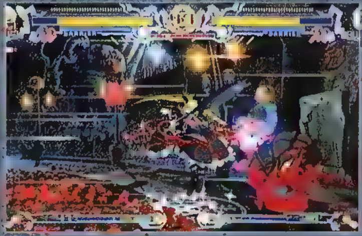
このガード崩しは、ジャンプキャンセル可能な立ちAや立ちBから狙うのが有効。下段への派生となる［立ちA→しゃがみB］や［立ちB→⬈+C］と使い分ければ、中下段の二択となるぞ。なお、⬈+Cは⬈+CD同時押しで入力すると大きく前進する。ガードされても有利なので攻めを継続しやすいぞ。

ヒット確認をミスして➡+Bや立ちC等で出してしまった場合は、カボチャにつなぐといい。カボチャが発生したらすぐに前方への風（ニュートラルor➡+D）で飛ばせば、攻めを継続できる。カボチャをガードさせた後は➡+Cで固めたり、前述の中下段の二択や投げでガードを崩そう。



立ちAや立ちBをガードさせた後は、中下段の二択を狙える。相手がしゃがむのを読んだらジャンプ

素早く⬈+CD同時押しでガードを崩そう。なお、空振りするとスキが生じるので、遠い場合は若干早めから出すこと

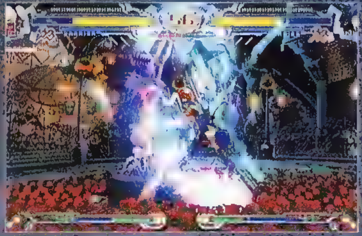


カボチャを画面内に置いて連携技のフォローに使える。さらにシルフィードで前方に飛ばせば有効

応用戦術 防御に使える技は？

相手に攻め込まれたときは、しゃがみCが役立つ。攻撃を受けても耐えられる特性（以下スーパーアーマー）があるため、無敵技のような感覚で使える。ただし、ガードされるとスキが大きく反撃は必至なので、ラピッドキャンセルでフォローできる状況で使うのが望ましい。また、出した瞬間は攻撃を耐えられないので、起き上がりでの使用も控えたい。

アッパーを放つ➡+Aは、上半身にスーパーアーマーを持つ。空中ガード不能なので、対空技として優秀だ。スキが小さいので、立ち回りで相手のけん制技をつぶす目的でも使いやすい。



しゃがみCはスーパーアーマーの持続時間が長く、何度も攻撃を耐えられる。ダメージは受けないぞ

特	➡+A、➡+B、⬅+B、⬅+C、⬈+C、C後にC、空中でC押しっぱなし、空中で⬇+C、8方向orニュートラル+D、空中で8方向orニュートラル+D	
D	シルフィード	画面全体に風を起こす
	タイニー・ロベリア（空中可）	⬇⬊➡+AorBorC
	ゲオルグ13世（空中可）	⬇⬋⬅+A
	インピッシュ・シプソフィラ（空中可）	⬇⬋⬅+B
	ソード・アイリス	⬇⬇+A
超	バーデン・バーデン・リリー（空中可）	➡⬊⬇⬋⬅➡+C

DVD 連動

基本連続技

ⅠとⅢは、立ちC以降を入れ替えてもOK。Ⅰは画面中央、Ⅲは画面端で狙おう。Ⅰの立ちCは、ニュートラル+CD同時押しで入力。Ⅱはピンタがヒットする瞬間にシルフィードを使う。ⅠとⅡの2段ジャンプは、垂直ジャンプにするとAタイニー・ロベリアが空振りしにくい。Ⅲのジャンプ Cは、着地ギリギリで当てるとバーデン・バーデン・リリーがつながりやすいぞ。

Ⅰ［しゃがみB→立ちB→立ちC（ニュートラル+CD同時押し）・C］→ダッシュ［しゃがみB→立ちB］Ⓙ▶［B→C］Ⓙ▶［B→C］Ⓒ▶Aタイニー・ロベリア

Ⅱ レバー➡投げ（硬直中に➡+D）→ダッシュ立ちBⒿ▶［A→B→C］Ⓙ▶［B→C］Ⓒ▶Aタイニー・ロベリア

Ⅲ（相手画面端）ジャンプ中⬇+C（⬈+CD同時押し）→［立ちB→立ちC（ニュートラル+CD同時押し）・C］Ⓒ▶ゲオルグ13世→ダッシュ［しゃがみB→立ちB］Ⓙ▶（ゲオルグ13世ヒット）［⬇+C→C］→（着地）バーデン・バーデン・リリー

御子神忍法 超欄外

●レイチェル補足：ジャンプ中⬇+Cの着地後の硬直は、相手にヒットorガードさせれば通常技や必殺技、ジャンプなどでキャンセルできる。空振りするとスキだらけなので、相手に当てるように出そう。また、シルフィードは自身の動作が全く無いため、インピッシュ・シプソフィラを設置しておけば、シルフィードを使うだけで安全に攻撃可能。3回まで攻撃できるので、トドメに使うと有効だ。



アラクネ

地上の動きは鈍いが、空中では多彩な動きを持つ。ゼロベクトルを軸に動き、烙印モードになったら蟲を召喚して攻めろ!!

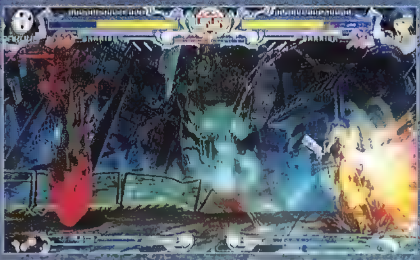
Text：パチ

対戦基礎　空中飛び道具でけん制しつつ攻めのチャンスをうかがおう

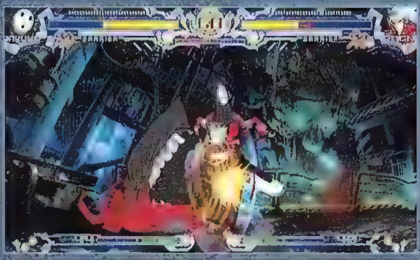
アラクネは、1回のジャンプ中に空中ダッシュが2回まで可能。空中ダッシュは2段ジャンプと回数制限が共用なので、2段ジャンプ後は空中ダッシュが1回できるが、空中ダッシュした後は2段ジャンプができない。また、画面端で←←と入力すると、画面の反対側へとワープできる。

けん制の基本となるのは、飛び道具のゼロベクトルとジャンプD。ゼロベクトルは①相手の頭上に停滞、②低空をゆっくり進んで相手を追尾、③自身の周囲に停滞、という3種類の軌道があり、ランダムで選ばれる。②、③の軌道が使いやすいので、遠距離ではそれらが出るまで連射しよう。なお、ゼロベクトルは相手の飛び道具と相殺しない。一方、地面から蟲を出す下段技のジャンプDは、出した後にレバーで出現位置を選択可能。←or↖で後ろ、↓orニュートラルで目の前、↗で画面の半分ほど先、→で画面の4分の3ほど先に出せるぞ。

上記の技でけん制しつつ、ジャンプ中→＋A〜Cや空中ダッシュ攻撃で攻め込んでいく。空中ダッシュ攻撃は→＋ボタンと入力すると落下しながら繰り出せるので、多段技の空中ダッシュB（→＋B）で相手の頭上から攻め込んでいくのが強力だ。



立ち回りの軸となるのは、飛び道具のゼロベクトル。出した後は相手に近づこう。下段のジャンプDで崩してもよい。



立ちCは早めに出せば対空技として機能する。ゼロベクトルを嫌がって空中から攻め込んでくる相手は、これを使って迎撃しよう。

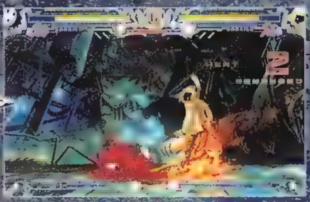
応用戦術　接近戦の仕掛け方

空中ダッシュ→＋Bやジャンプ中→＋A〜Cで攻め込んだら、下段技のしゃがみAにつなぐのが基本。しゃがみAは最大3回まで連打でき、続けて中段技の→＋Aを出せる。しゃがみA×1〜3でしゃがみガードを意識させ、【→＋A→立ちD】でガードを崩そう。なお、しゃがみAからは【立ちB→立ちD】が連続ヒットするので、下段の選択肢はこれがオススメだ。そのほか、→＋Aからは下段技のしゃがみBを出せ、しゃがみBからはしゃがみAが出せるため、【→＋A→しゃがみB→しゃがみA→→＋A→】といった連係も組める。

立ちB、立ちDはジャンプキャンセルが可能なので、ガードされていたらジャンプキャンセルから低空空中ダッシュ→＋Bと連係させれば、再度接近戦を仕掛けられる。また、ジャンプキャンセル後は下段技のジャンプDに連係させるのも有効だぞ。



空中ダッシュ→＋Bは多段の中段技なので、ガード崩しに最適。立ちガードを意識させ……



下段のしゃがみAで崩す。これをガードされたら中段の→＋Aに連係させて揺さぶろう。

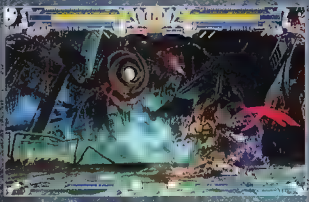
応用戦術　烙印モードの性能と使い方

ゼロベクトルヒットorガード時、各種D攻撃ヒット時は相手に烙印が付き（以下、烙印モード）、体力下に呪いゲージが出現。烙印モード中はレバー＋A〜Dボタン離しで、呪いゲージを消費して蟲を召喚できる。

A蟲は、前方画面端の上空からアラクネに向かって放物線を描き、前方向＋A離しで画面の真ん中、後ろ方向＋A離しでほぼ真横を飛ぶ。空中ガード不能なので、ジャンプ防止に役立つぞ。画面上空をほぼカバーできる、←＋A離しがオススメだ。

B離しの蟲は、上空から斜め下に向かって飛ぶ。C離しの蟲は地面から跳ねて、ヒット時によろけを誘発。D離しの蟲は多段で、真上からほぼ垂直に降下し再度上昇。これらはレバー前、ニュートラル、後ろで、出現位置を選択できるぞ。B、C蟲は、→＋B（C）→←（C）離しと出せば、頭上を蟲で攻撃しつつ→＋B（C）で接近できる。D蟲は停滞時間が長いので、ニュートラルor→＋D離しで出し、相手の動きを止めるのに使おう。慣れないうちは→＋ABC離しがオススメ。画面の広範囲を攻撃できるぞ。

なお、烙印モード中に再度烙印を付けると、呪いゲージは全回復する。うまく維持して攻め続けよう。



最初のうちは→＋B→ABC離しといった入力で画面全域をカバー。慣れたら個別に使おう。

特殊技	→＋A、→＋B、←＋C、→＋C、→＋D、A後に→＋B、→＋C·C·→＋C、空中で↓＋AorBorC（技後に←or→で変化）、空中で→＋AorBorC、空中でD（技後に←or↓or→で変化）、画面端の空中で←←
D クリムゾン	蟲を召喚して攻撃する
ゼロベクトル	空中で↓↘→＋D
PならばQ（空中可）	↓↙←＋AorBorC
y,トゥーダッシュ	空中で↓↘→＋C
イコール0	↓↘→＋B
fマルg	空中で↓↙←↓↙←＋D
fインバース	↓↘→↓↘→＋C

DVD連動　基本連続技

Ⅰは、対空の立ちCから烙印モードに移行する連続技。ダメージ重視なら、Ⅱのジャンプ中→＋B以降を決めよう。ⅡとⅣは、立ちDヒット時にニュートラル＋C離し→←＋B離しと入力するのがコツ。Ⅲは投げからの連続技で、しゃがみA後に狙うといい。fインバースは遅めに出し、高めに拾う。難度を落とすなら、追撃は立ちDだけでいい。

Ⅰ（相手空中）立ちCⒿ▶ジャンプ中→＋BⒿ▶【B→C→D】

Ⅱ【→＋A→立ちD】→C蟲→B蟲→ジャンプ中→＋BⒿ▶ジャンプ中→＋BⒸ▶y,トゥーダッシュ

Ⅲ 投げⒸ▶fインバース→立ちCⒿ▶【C→D】

Ⅳ（DVD未収録）【しゃがみA→立ちB→立ちD】→C蟲→B蟲→ジャンプ中→＋BⒿ▶ジャンプ中→＋BⒸ▶y,トゥーダッシュ

御子神忍法 超欄外

●各種D攻撃の性能：立ちDはよろけ効果があり、→＋Aからの連続技に役立つ。→＋Dは中段技で、上空からゆっくり落下。しゃがみDは中距離まで届く2段技の飛び道具で、けん制効果が高い。
●必殺技補足：fインバースは出始めから無敵時間があり、割り込み手段の少ないアラクネの生命線といえる技。fマルgは、地面に「ガード硬直中以外の相手に当たる」攻撃判定が出る技だ。

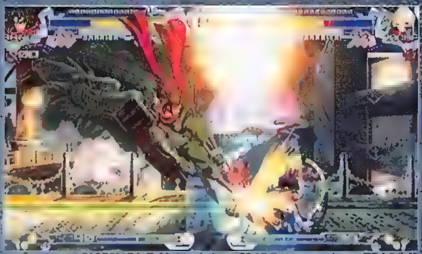
対戦基礎 飛び道具を撃ちつつダッシュで接近せよ!

バングの空中ダッシュは、1回のジャンプ中に2回可能。ただし、2段ジャンプと回数制限が共用なので、空中ダッシュ後の2段ジャンプはできず、2段ジャンプ後は1回しか空中ダッシュができない。

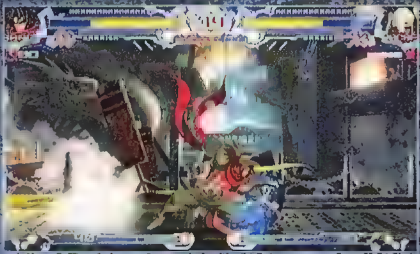
攻め方はBバング流手裏剣術を盾にしつつ、それを空中ダッシュで追いかけて接近戦を仕掛けていくのが基本の流れ。Bバング流手裏剣術は、相手か地面に当たると上に跳ねて爆発するので、相手のやや手前の地面を狙って出すといい。相手の真上で爆発するので、ジャンプを防止できるぞ。このけん制を軸に、空中ダッシュで攻め込もう。

空中ダッシュからはジャンプBやCで[illegible]接近戦へ。着地後は下段攻撃のしゃがみ[illegible]から立ちBにつないで連続技を狙うほか、ガードで固まる相手にはコマンド投げの真空烈風バング落としを狙う。真空烈風バング落としは通常状態に決めると投げ抜け不能なので、ガード崩しに使いやすい。

また、リーチの長い垂直ジャンプBで様子を見つつけん制し、相手に接近されにくくすることも重要。これに加え、後述するD攻撃も加える。とっさに使える対空技を持っていないので、攻め込まれたときはバックステップで仕切り直そう。



[illegible]



[illegible]



手裏剣術を盾に攻め、必殺バング落とし狙え!!

シシガミ=バング

バング流手裏剣術や機動力を駆使したヒット&アウェイに長け、接近戦も強力なバング。画面中を縦横無尽に動き回れ!!

Text: [illegible]

応用戦術 各種D攻撃を使いこなせ!!

D攻撃のバーニングハートは、出始めにガード判定が付いた攻撃。[illegible]

立ちDは前進を開始した直後[illegible]いから上、中、下段すべてを防げるガード判定を持ち、リーチが長いので中間距離で置いておくように出すと有効。ただし、攻撃発生前にガード[illegible]

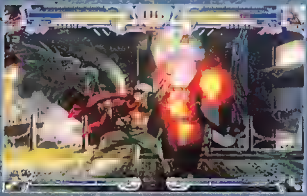
しゃがみDは攻撃発生こそ遅いものの、[illegible]

[illegible]

下段の→+Dは、[illegible]下段のガード判定があり割り込みに使えるが、攻撃発生は遅め。

ジャンプDは立ちDと同様に[illegible]

[illegible]「萬駆風林火山」[illegible]



立ちDはリーチが長くけん制に使いやすい。[illegible]振りだけはしないように注意すること。



しゃがみDはガード判定の持続時間の長さが特徴。早出しの対空技として使っていこう。

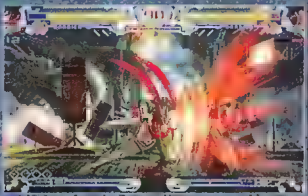
応用戦術 接近戦の連係でガードを崩す

立ちBは中段攻撃の立ちC、下段攻撃の→+A、しゃがみCに派生できるので、ガード崩しの起点となる。

定番は、ジャンプ攻撃やダッシュで接近後にダッシュ【しゃがみA→立ちB】と出し、立ちC、→+A、しゃがみ[illegible]を使い分ける連係。立ちCからはさらに中段攻撃の→+B、下段攻撃の→+A、しゃがみCを出せるので、相手のガードを崩しやすい。また、立ちC©「萬駆活殺大噴火」が連続ヒットするので、ヒートゲージがあれば大ダメージを与えられる。→+A後は、しゃがみCやⒿジャンプ中←+Cなどでガードを揺さぶろう。

なお、ジャンプ中←+Cは固めに使うなら[illegible]

[illegible]ンセルができるときに使おう。



[illegible]



[illegible]Cと併せて使えば見切られにくいぞ。

[illegible]		
D	バーニングハート	相手を燃やす攻撃を繰り出す
	秘術・バング瞬間移動の術	ドライブ技によるガード成功時にAorBorC
	秘術・疾風バング瞬間移動の術	空中ドライブ技によるガード成功時にAorBorC
	真空烈風バング落とし	→↓↘+C
	昇天粉砕バング落とし・改	空中で→↓↘+C
	バング双掌打・金剛戟	→↓↘+B
	バング双掌打・天剛戟	空中で→↓↘+B
	バング流手裏剣術	空中で↓↘→+AorBorCorD
	釘設置(空中可)	↓↙←+AorBorCorD
	獅子神忍法・超奥義・「萬駆活殺大噴火」	↓↘→↘↓↙←+C
	獅子神忍法・究極奥義・「萬駆風林火山」	風林火山が燃えているときに↓↙←↓↙←+D
	獅子神忍法・絶奥義・「萬駆風禍陣」	↓↙←↓↙←+B

DVD連動

基本連続技

Ⅰはジャンプキャンセル直後に低空でCバング流手裏剣術を出し、ダウンした相手に当てるのがコツ。レイチェルにはCバング流手裏剣術を遅めに出すこと。Ⅱは、レイチェル、カルルなどにはバング双掌打・金剛戟後の拾いをダッシュ立ちBⒿBⒿCにした方が安定する。Ⅲは、ジン、カルルに決めにくいので注意。

Ⅰ【立ちB→しゃがみB→しゃがみC】ⒿCバング流手裏剣術→立ちDⒿBⒿ【B→C】©Aバング流手裏剣術

Ⅱ 立ちC©バング双掌打・金剛戟→ダッシュ【立ちB→しゃがみB→→+C】ⒿC©Aバング流手裏剣術

Ⅲ しゃがみDⒿD©Cバング流手裏剣術→獅子神忍法・超奥義・「萬駆活殺大噴火」

Ⅳ(DVD未収録)【→+Aor立ちC→しゃがみC】ⒿCバング流手裏剣術→獅子神忍法・超奥義・「萬駆活殺大噴火」

獅子神忍法 超欄外

●連続技補足:Ⅳは全キャラに狙いやすい中or下段始動の連続技。Ⅰと同様、レイチェルにはCバング流手裏剣術を遅めに出し、しっかりダウンしたところに当てよう。
●隠し技補足:D攻撃のガード判定でガード中に出せる各種瞬間移動の術は、立ちD、→+Dからは早めに出し、ジャンプD、しゃがみDからは遅めに出すと、瞬間移動後の攻撃をヒットさせやすい。



ライチ＝フェイ＝リン

二つの状態を使い分けて闘うライチ。棒所持状態で優位な状況を作り、主導権を握ったら棒を飛ばして攻め込もう。

Text：バチ

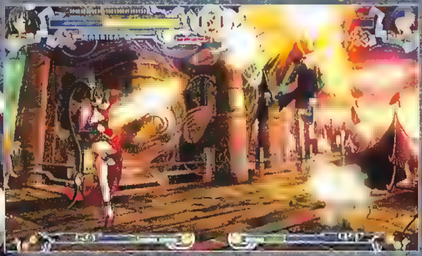
対戦基礎 萬天棒の仕組みと棒所持状態での立ち回り

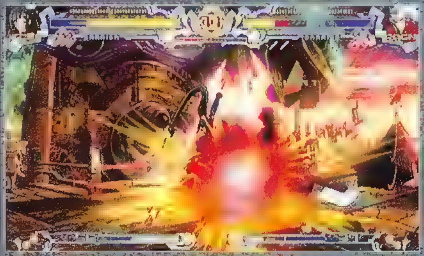
棒所持状態では、各種Dでの棒設置、燕返し、大車輪を使うか、一気通貫～追加攻撃をヒットさせると棒設置状態に移行する。一方、棒設置状態では各種Dでの棒引き戻し、東南西北、国士無双を使うと、自動的にライチの元へ棒が戻ってくる。

立ち回りで使うのは主に棒所持状態で、リーチの長いジャンプCでけん制しつつ、攻撃判定の強い立ちBから立ちCに連係させて攻め込むのが基本。【立ちB→立ちC】の後は、ヒット、ガードを問わずキャンセルで一気通貫へ。一気通貫はD押しっぱなしで構えの継続、D離しで解除が可能。さらに、動作途中から上・中段技に対するガード判定が付くぞ。立ちCヒット時は、一気通貫のC追加攻撃が連続技に。ガードされていた場合は追加攻撃で固めたり、構えを解除して仕切り直すといい。

なお、立ちCから一気通貫の代わりに立ちDで棒を設置し、棒設置状態で攻め込むのも有効だ。また、一気通貫は立ち回りの中に交ぜても効果的。固めたときに相手が空中に逃げるようなら、空中ガード不能のA追加攻撃を狙おう。

逆に相手に攻め込まれたときは、バックステップや無敵時間のある燕返しで割り込みを狙おう。


一気通貫はD押しっぱなしの構えで待ち、相手の行動を見て追加攻撃を使い分ける。Aは対空用、Bはけん制用、Cは下段技だ。


燕返しは出始めから無敵時間があるので、[illegible]

応用戦術 棒設置状態での立ち回り

一気通貫～追加攻撃や燕返しのヒット後は棒設置状態になるので、その後は接近戦を挑みたい。

基本的には棒を前に飛ばす立直・引っかけを出し、それを追いかけていく。この技は地上、空中を問わず出せる上、相手が棒の近くに居るとガード方向を迷わせやすい。

立直・引っかけを盾に空中ダッシュCやダッシュで接近し、接近後は立ちBから中段技の→+Aと下段技のしゃがみBでガードを崩そう。→+Aは【立ちC→しゃがみC】、しゃがみBはしゃがみCに連係させ、ヒット時は連続技。ガード時は下段技の↘+Cや三元脚・白、中段技の三元脚・中などで揺さぶりをかけるのも有効だ。

これに加え、小手返しも交ぜるといい。棒を移動させる技だが、通常技Ⓒ小手返しと出せば展開が早く、攻めを継続できる。また、空中版はジャンプの軌道制御にも使えるぞ。


立直・引っかけは対応されにくく、広範囲をカバーできる飛び道具。攻めの起点としよう。


しゃがみガード不能の→+Aはガード崩しに使いやすい。立ちBから連係させるのが基本だ。

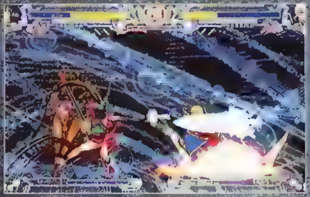
応用戦術 主力技の性能を把握しよう

三元脚は白が下段技、發は発生が早く、中は中段技で、それぞれヒット時に浮かす効果を持つ。最大3回まで連続入力が可能で、同じ技は連続入力中1回しか出せない。つまり、白の後は發か中を出せ、ここで發を出したら中にしか派生できない。また、白は地上でしか出せないので注意しよう。また、どれもヒット時のみ立直系の技でキャンセルが可能だ。

棒引き戻しは2ヒット分の攻撃判定を持ち、ライチが攻撃を受けると（ガードされ）攻撃判定が消失。また、棒を設置した技で軌道が変化するのが特徴。立ちD、ジャンプ中↓+D、大車輪で設置した場合は山なりの軌道を描き、しゃがみD、ジャンプD、一気通貫～追加攻撃、燕返しで設置したときは地面を進む軌道になる。

緑一色は、画面暗転後の発生が非常に早い飛び道具。相手の行動を見てから反撃しやすい、超強力な技だ。


棒引き戻しの軌道は設置が立ちD系かしゃがみD系かで変化。状況に応じて使い分けていこう。


遠距離で不用意に飛び道具を撃つ相手には緑一色!! カウンターヒット時は追撃が決まるぞ。

特	↘+A、→+B(タメ可)、↘+D、↙+D、空中で↓+D、バックステップ中に↓、棒設置時にD(タメ可)、棒設置時地上ダッシュ中にD、立直・単騎待ち中に↓	
D	萬天棒	棒を設置し、再度Dボタンを押すと設置した棒を引き戻す
必	一気通貫	←↙↓↘→+D
	・追加攻撃	一気通貫中にAorBorC
	燕返し	→↓↘+D
	三元脚・白	↓↘→+A
	三元脚・發(空中可)	↓↘→+B
	三元脚・中(空中可)	↓↘→+C
	立直・単騎待ち(空中可)	→↘↓↙←+A
	・一発	立直・単騎待ち中にAorBorC
	立直・引っかけ(空中可)	→↘↓↙←+B
	立直・追っかけ(空中可)	→↘↓↙←+C
	東南西北	←↙↓↘→+D
	小手返し(空中可)	→↓↘+D or ←↓↙+D
超	国士無双	棒設置時に→↘↓↙←→+D
	緑一色	→←↓↑+C
	大車輪(空中可)	棒所持時に→↘↓↙←→+D(発動中にレバー+Dで方向指定)

DVD連動

基本連続技

Ⅰは中段始動の連続技。三元脚は白～中で一度中断し、中の硬直が解けてから三元脚・發を出すのがポイント。Ⅱは、割り込みに役立つ燕返しからの連続技。燕返し後は、レイチェルには【→＋B→立ちC】、カルルにはダッシュ↘＋CⒸ三元脚・白～中→三元脚・發～中にすること。Ⅲは全キャラに入る、カウンターヒット始動の連続技だ。

Ⅰ（棒設置時）【→+A→立ちC→しゃがみC】Ⓒ三元脚・白～中→（遅らせて）三元脚・發～中～白

Ⅱ（棒所持時）燕返し→【→+B→しゃがみC】ⒿBⒿ【B→C】Ⓒ三元脚・発～中

Ⅲ（棒所持時）緑一色（カウンターヒット）→立ちBⒿ【B→C】Ⓙ【B→C】

Ⅳ（DVD未収録）（棒所持時）一気通貫～A追加攻撃→ダッシュ【立ちC→しゃがみC】ⒿBⒿ【B→C】Ⓒ三元脚・發→中

獅子神忍法超欄外

●そのほかの必殺技は?：立直・単騎待ちで棒に乗った後は、A～Cで追加攻撃を出せ、レバー下で解除。解除後はジャンプと同じ状態で、空中ダッシュも可能。立直・追っかけはジャンプする技で、技後はジャンプと同じ状態だ。なお、立直系の技は一度のジャンプ中に1回しか出せない。飛び道具の東南西北は棒引き戻し同様、棒を設置したのが立ちD系かしゃがみD系かで軌道が変わる。

カルル=クローバー

本体と人形とで挟撃せよ！

カルルは本体と人形を同時に動かして闘う、上級者向けのキャラ。まずは独特の動き&操作に慣れることから始めよう。

Text：OYZ



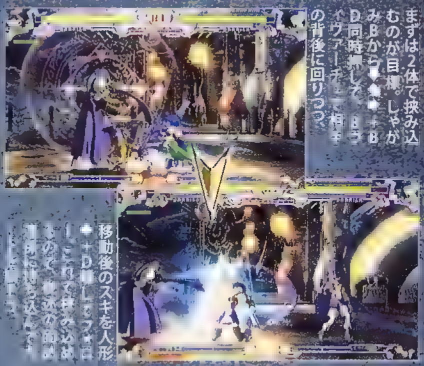
対戦基礎　本体と人形とで相手を挟み込むまでの流れ

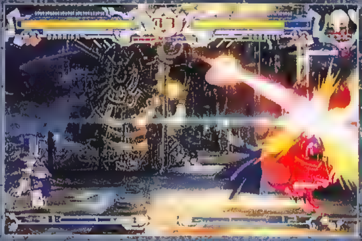
カルルの基本的な攻めは、「人形を相手の近くに移動させる→本体が相手の背後に回り込んで挟み込む→連係&連続技」と、3段階に分けられる。

まず、第1段階の「人形を相手の近くに移動」から。人形は、起動中にレバーで左右に移動できるものの、動きが非常に遅い。そのため、本体が相手に接近しつつ、ラ・カンパネラで呼び寄せるのが基本となる。やや消極的だが、素早いキャラに対しては本体が人形の近くに位置取り、相手が接近してくるのを待つのもアリだ。

これで人形を相手に接近させた後は、ほとんどが人形・本体・相手といった配置になる。ここからは人形・相手・本体と挟み込む形に持っていくのが目標だ。地上なら【しゃがみA→しゃがみB】から↓↙←＋BD同時押し離し、空中なら↓＋C→→＋D離しと入力して、相手の背後に回り込みつつ人形の→＋D離しで移動中の本体をフォローしよう。

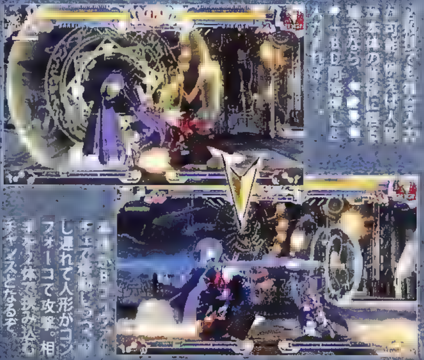
相手を挟み込む位置取りができたら、下記「挟んで固める」の項にある連係でガードを意識させ、そこから投げや中段攻撃で崩すといい。そして最終的には、挟んだ状態でループ連続技に持ち込みたい。これがカルルの勝利への方程式となるぞ。





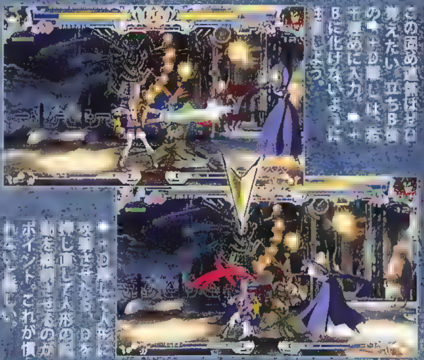
応用戦術　複合入力を覚えよう

人形は動き出すのが遅いので、本体でフォローしつつ連係させたい。そのためにも、本体の技との複合入力は覚えておこう。例えば、【しゃがみA→立ちB→→＋CD同時押し→離し】という入力。本体が立ちC（→＋Cではない）を出しつつ、人形の→＋D離しを仕込ませるぞ。まずはリボルバーアクション中に人形を操作する。これが大事だ。



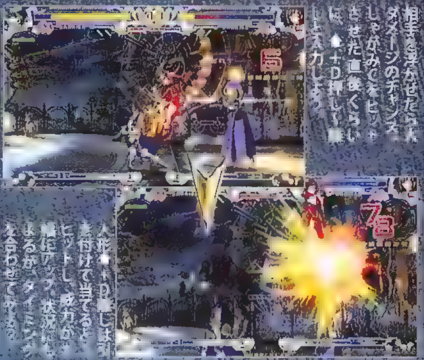
応用戦術　挟んで固める

起動中の人形は相手との接触判定があるため、本体・相手・人形という位置関係で人形を起動させれば、間合いを離すことなく攻撃できる。この状態で強力なのが【しゃがみA→立ちA→立ちB（→＋D離し）→立ちC】→人形→＋D攻撃の連係。相手の暴れを封じるのに効果的なので、これを2～3ループさせて攻めを長時間継続するといい。



応用戦術　ループ連続技を決めろ！

カルル最大のダメージ源は、挟み込んだ状態での空中連続技。しゃがみC→人形↑＋D離しが繰り返し連続ヒットし、大ダメージを与えられるのだ。例えばレバー→投げ後は、【しゃがみB→しゃがみC】→人形↑＋D離し→【しゃがみC→人形↑＋D離し】×2が連続ヒット。けん制の人形↑＋D離しがヒットしたときも、この連続技を決められれば理想だ。



特	→＋A、→＋B、→＋C、↘＋C、ニルヴァーナ起動中にニュートラルor→or←or↘or↓or↑＋D放し	
D	オートマトン	人形（ニルヴァーナ）による攻撃を繰り出す
必	ヴィヴァーチェ	↓↘→＋AorB
	カンタービレ	→↓↘＋C
	アレグレット	空中で↓↙←＋C
	ニルヴァーナ起動中	
	ラ・カンパネラ（空中可）	↓↓＋D放し
	コン ブリオ（空中可）	→↓↘＋D放し
	コン アニマ（空中可）	→↘↓↙←＋D放し
	コン フォーコ（空中可）	←↙↓↘→＋D放し
超	離しのカンタータ	→↘↓↙←→＋C
	追憶のラプソディ（空中可）	ニルヴァーナ起動中に↓↘→↓↘→＋D放し
	ゲネラルパウゼ（空中可）	ニルヴァーナ起動中に↓↙←↓↙←＋D放し

DVD 連動

基本連続技

Ⅰは、前半の技数が多かったり間合いが遠いと、空中連続技部分が届かない。また、画面端では近過ぎてカンタービレが当たらないので、→＋Bを立ちCに変えよう。Ⅱは、人形の起動を継続させる必要が無い連続技。操作に慣れてきたら、「挟んで固める」の項のつなぎに変えよう。Ⅲは、後半を「ループ連続技を決めろ！」の項の連続技にしてもいい。

Ⅰ【しゃがみA→立ちB→→＋B】Ⓒ▶カンタービレ→立ちBⒿ▶BⒿ▶【B→C】

Ⅱ（2体で相手を挟み込んだ状態で）【しゃがみA→立ちB（→＋D離し）→立ちC】→人形→＋D離しヒット→【しゃがみA→立ちB→→＋B】Ⓒ▶カンタービレ→人形↑＋D離し（→Bヴィヴァーチェ）

Ⅲ レバー←投げ（→ラ・カンパネラ）Ⓒ▶Aヴィヴァーチェ→【しゃがみB→しゃがみC】→人形↑＋D離し→しゃがみCⒸ▶ゲネラルパウゼ

御手神忍法 超欄外

●カルル補足：人形↑＋D離しは、2ヒット技で攻撃持続時間が非常に長い。その上、空中ガード不能（空中バリアも不能）で、ヒット時は相手が空中受身不能となる。ジャンプ防止のけん制として、立ち回りでばらまくのもアリだ。また、挟み込んだ状態で出せば後方ジャンプで逃げる相手にヒットしやすく、その後はループ連続技が狙えるぞ。



反逆せよ、血統の軛



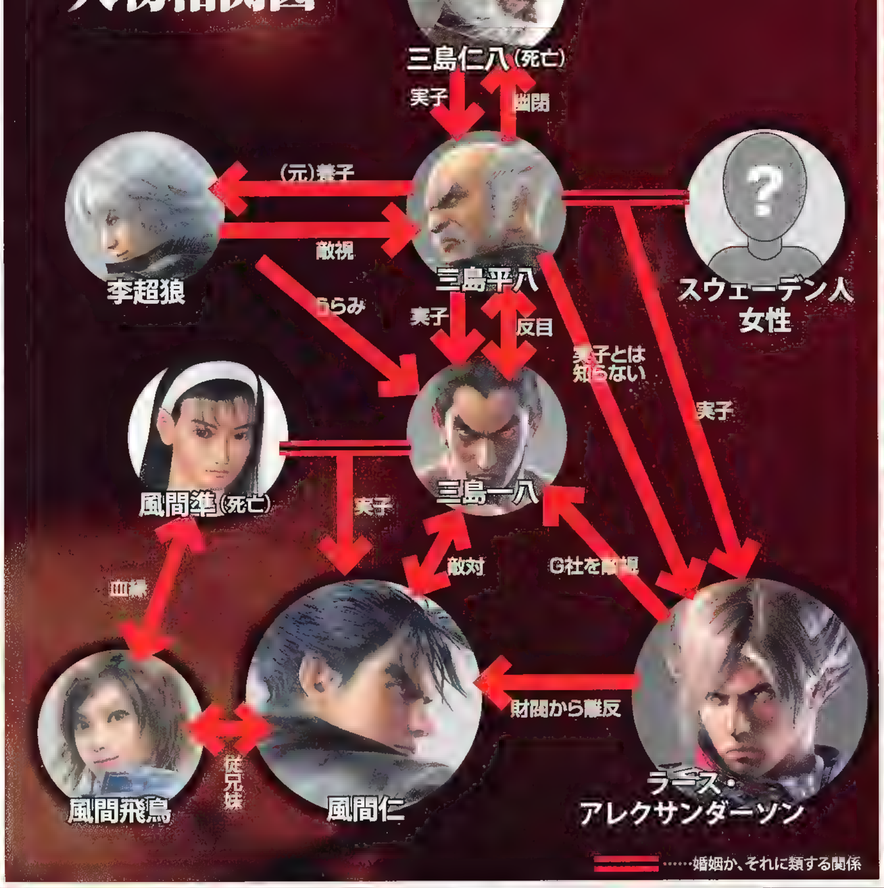
鉄拳6 BLOODLINE REBELLION
- ■メーカー　：バンダイナムコゲームス
- ■ジャンル　：対戦格闘ゲーム
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■稼働日　：2008年12月予定
- ■使用基板：SYSTEM357

Text:ハメコ。

ついに稼働が間近に迫った『BR』。今号は、これまでの鉄拳世界の流れのおさらいや、最速インプレッション記事など、バリエーション豊富な内容でお届けだ!!

三島一族　骨肉の争いの歴史

三島家＆風間家 人物相関図



三島家を取り巻くストーリー

鉄拳(1994年)

三島財閥頭首三島平八は、"三島財閥頭首の座と財閥のすべて"を賭けた格闘大会、The king of iron fist tournamentの開催を発表。優勝を勝ち取ったのは平八の息子、三島一八。彼は決着を見るや、倒れた実父をガケから投げ捨てたのであった。

鉄拳2(1995年)

前大会から2年、三島財閥頭首となった三島一八はThe king of iron fist tournament 2を開催する。死んだと言われている実父、平八を誘き出すために。優勝したのは三島平八。彼はお返しとばかりに、一八を火山に投げ捨てるのであった。

鉄拳3(1997年)

前大会から19年後、平八は世界征服の鍵、闘神を誘き出すためThe king of iron fist tournament3を開催。闘神を倒し優勝を飾った風間仁は、続けて平八の襲撃を受ける。信頼する祖父に裏切られた仁はデビル化し、宵闇に消えるのであった。

鉄拳4(2001年)

デビルの謎を解くべく一八の遺体の行方を追う平八は、G社に鉄拳衆を送り込む。が、その襲撃を防いだのは当の一八であった。平八は一八を誘き出すため、The king of iron fist tournament 4を開催する。優勝は三島財閥本丸で一八、平八を倒した仁。己のデビルを制御できず、平八を手にかけんとする仁だったが、亡き母の幻影を見て正気を取り戻し、本丸から飛び去る。

鉄拳5～DR(2004年、2005年)

仁が飛び去っていった本丸に、突如Jack-4の部隊が現れる。一八はデビル化して本丸を脱出するが、残された平八はJackの自爆の餌食に。平八の死が全世界に報道された一ヶ月後、三島財閥頭首の名でThe king of iron fist tournament 5の開催が告知される。大会に挑んだ仁は主催者である曽祖父、仁八を倒し、財閥の頂点に上りつめる。

鉄拳6～BR(2007年、2008年)

三島財閥頭首となった仁は世界に対して独立と宣戦を布告するが、一八が権力を握ったG社がこれに対抗を表明、仁に対して莫大な懸賞金を賭ける。一方、それまでG社を黙殺していた三島財閥は、待っていたとばかりにThe king of iron fist tournament 6の開催を宣言するのであった……。

そして闘いは新たなるステージへ!!

新キャラクター・アリサの生みの親
Dr.ボスコノビッチをめぐる物語

軍事用ロボットに永久機関、はたまたコールドスリープ……。鉄拳世界に深くかかわる正義のマッドサイエンティスト(?)、Dr.ボスコノビッチにまつわるあれこれを大紹介!

Dr.ボスコノビッチを取り巻くストーリー

鉄拳(1994年)

軍事用ロボット「JACK」を完成させる。

鉄拳2(1995年)

永久機関を完成させる。これを狙って研究所を襲撃するも失敗して左腕を失った吉光を助け、永久機関で動作する義手を与える。また、JACKの思考回路を改良したJACK-2を開発するも、三島家頭首である一八によって誘拐されてしまう。

鉄拳3(1997年)

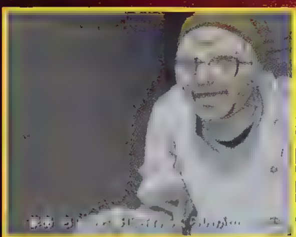
自分の娘の再生と不老不死の研究を開始。途中、一八に捉えられたニーナ、自ら志願したアンナをコールドスリープ試作機第2号の実験台にするも、その後謎の病原体に冒されてしまう。治療及び娘の蘇生のため、闘神の血を追い求める。

鉄拳4(2001年)

ストーリーにおける関係性はなし。鉄拳5まで生存していることを考えると、謎の奇病からは回復していると思われる。

鉄拳5～DR(2004年、2005年)

前大会後に力尽きたブライアンを吉光に命じて保護し、永久機関を組み込む。なお、暁雨のストーリーに登場する、タイムマシンを発明できるという自称天才博士の老人がDr.ボスコノビッチであるという確証は無し。



暁雨のストーリーに登場する謎の老人。博士に似ているように見えるが、本人かどうかは不明。







全研究の集大成!? アリサ・ボスコノビッチ

Dr.ボスコノビッチの夢――それは、死んだ娘をいつか蘇生すること。博士はその蘇生技術の研究過程で、ロボット技術やサイボーグ技術、遺伝子工学、バイオテクノロジーなどが必要と考え、これまでに数々の研究を進めてきた。その研究の一環で副産物的に開発されたのが、『鉄拳6BR』での新キャラクター、アリサだ。

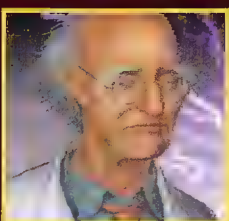
なお、アリサの容姿に関しては、「生前の博士の娘にかなり似ている/娘とは似ても似つかない/実は娘の成長した姿である/etc.」と、ボスコノビッチ研究所においても諸説飛び交っている状況であり、真相はいまだもって不明。また、アリサの身体には工業用チェーンソーやスラスター、通信衛星制御システムや強力な自爆装置(!)までもが組み込まれていることから、三島財閥が軍事転用目的に製作を発注、もしくは博士に強要したという説もあるとか……。



爆発したはずの顔や、発射した腕は何度でも再生可能。これぞ永久機関の成せるワザ!?

Dr.ボスコノビッチの素顔に迫る!!

実はPS版「鉄拳3」にプレイヤーキャラとして登場していた博士。その変態的格闘テクニックに迫っていくぞ。



- ◆名前:ドクター・ボスコノビッチ
- ◆国籍:ロシア
- ◆格闘スタイル:自分の知っているすべて
- ◆年齢:データ抹消
- ◆身長:データ抹消
- ◆体重:データ抹消
- ◆血液型:データ抹消
- ◆仕事:死んだ娘を生き返らせるための研究
- ◆趣味:チェス
- ◆好きなもの:ウォッカ
- ◆嫌いなもの:腰痛

腰痛嫌いの寝た切り戦法?

研究のし過ぎと加齢のせいか、地上で技を出すと腰痛による"倒れモーション"が発生する上、ダウン状態からは技を出すことでしか立ち状態に戻れない、それがDr.ボスコノビッチの特徴だ。操作は難しいが、他キャラの技を組み合わせたような奇怪な技や、"特定の条件で平八の技が出せる"といったギミックを数多く持つため、今プレイしても楽しめる味わい深いキャラに仕上がっている。「基本的に起き上がれない」ため、普段通りの対戦など望むべくもなく、対戦相手から「寝たきり老人つまんない」と野次られたのも今ではいい思い出だ。

PS版を持っている人は、ぜひ一度博士の雄姿をその目で確かめてほしい。



技を出すと腰痛が発生。立たせ続けるのは至難の技だ。



倒れモーションはサバイバルモードでのお供だった。

最速インプレッション！
ついに『BR』が秘密のベールを脱ぐ！

Text:アルカディア鉄拳攻略チーム（タケヤマ、垂れ、ハメコ。ユウ、リュウケイ）

今号では稼動間近と迫った『BR』に登場するキャラクターの動きを紹介していくぞ。新キャラクターはもちろんのこと、旧キャラクターの新技にも要注目だ！



コンセプトは"急加速"!!
スピード感と重量感に酔いしれろ！

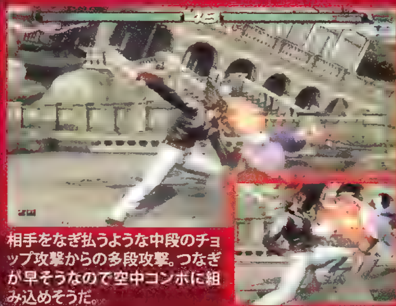
ラース・アレクサンダーソン
LARS ALEXANDERSSON



ジンやレオにも引けを取らない二枚目キャラのラース。言動の一つ一つがカッコイイ！



飛び膝蹴りからの連続で蹴りを見舞う豪快な技だ。ヒットした相手が浮いているので空中コンボ始動技の期待が高まる。



相手をなぎ払うような中段のチョップ攻撃からの多段攻撃。つなぎが早そうなので空中コンボに組み込めそうだ。



特殊ステップを持っているような[illegible]

WRITER'S IMPRESSION～Lars

垂れ's EYE

技のどれもがカッコいいんだけど、中でも前進系特殊ステップが最高だね。動きが速過ぎて瞬間移動なんだもの。浮かせた相手の下を潜りながら決めるコンボなんかは手になじませるのに一苦労かな。

あとは技を出すときに「消えろ！」とかしゃべっちゃっててもう……最高！

ユウ's EYE

少し触った感じでやはり一番印象に残ったのはラースの「スピード」。特殊ステップの機動力が半端じゃなくて、たった一瞬で相手に近づけてしまう!!

さらにそこから繰り出す技はすべて重みがあってド迫力!! 戦隊モノを見てるかのようなかっこいいセリフもイイ!!

これが新ヒーローの実力だ！
驚異の重打撃＆急加速



立ち途中⊗で出せる浮かせ技はヒット時、相手はこちらに背を向けているので空中コンボが入りづらいが➡による追加コマンドで急加速が可能。





急加速後は相手の下を潜れるので正面向きのときと同じように空中コンボを決めることができるぞ。ぜひともマスターして画面内を縦横無尽に飛び回ろう。

⇨⊗で出すことのできる特殊ステップは、三島家の風神ステップと同様にモーション中は相手の上段攻撃をかわす性能を持っているぞ。ステップからの固有技には使える技が多いので練習してみよう。



固有技によっては、途中から特殊ステップに派生可能。ここではその一例を紹介。



立ち⊗始動の連係技の途中から、急加速で移動。左右のパンチから体をひねり……



身を低くしつつ相手に即座に接近。継続して攻め立てることができる。



特殊ステップ派生は複雑なコマンドではなくワンコマンドなのがうれしい。



問答無用の爆弾娘

まさに全身凶器!!

アリサ・ボスコノビッチ

ALISA BOSCONOVITCH

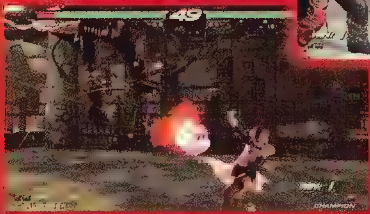
凶器その1　スラスター



壁上り反転攻撃も専用モーションが用意されている。スラスターの推進力を活用するため移動距離が長く、壁から逃げやすくなっているぞ。

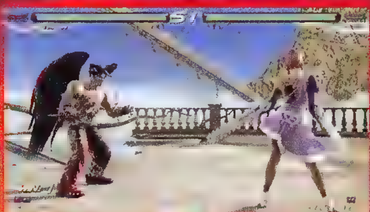


特殊起きあがりも搭載。起き攻めをかわしつつ反撃に転じられそうだ。



かわいらしいかけ声と共に、相手をはるか彼方へ吹っ飛ばす浮かせ技。追加入力でスラスターを起動し、空中コンボへ移行可能だ。

凶器その2　チェーンソー



コマンド入力によるデストロイフォーム移行中は上中段オートガード付き。リーチの長い技が多いのが特徴的。

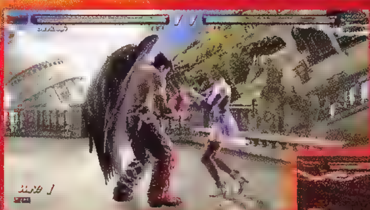


チェーンソーで足下を急襲！　下段さばきは可能なのだろうか？



デストロイフォーム中も前後ダッシュ、横移動が可能。機動力は制限されないが、しゃがみガードを入力すると構えは解除される。

凶器その3　頭部



前号でも紹介した衝撃の投げ技。つかみモーションが通常の投げ技と大幅に異なるため、慣れるまでは投げ抜けに一苦労かも？

相手のパンチを頭で受けて反撃する返し技。無造作に後方に転がる頭がシュール。





ネジがゆるいのか宙返り中に頭部が落下。この後、拾った頭部で相手をぶん殴るぞ。意外と丈夫？

WRITER'S IMPRESSION～Alisa

KEN's EYE

ともするとすぐ取れてしまう頭や、両手に搭載されたチェーンソー、背中のゴツいスラスターは、いかにもギャグ系のロボといった感じで笑いを誘いますね。

大人の事情で(?)おっぱいミサイルが搭載されなかったことが、非常に残念でなりません。

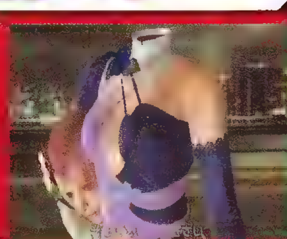
ハメコ。's EYE

ビジュアル的トンデモ技の総合商社なアリサですが、やはり見た目の通り一筋縄では扱いきれない印象。その分、いろいろと面白い動きはできそうです。

勝ちポーズ中にパンチボタン押すとチェーンソーをギュインギュインできるのがウザ楽しくてナイス！

魅惑のデモシーン





女[illegible]け？





登場シーン、勝利ポーズともにロボらしさを全力でアピール。セリフがおかしいのは誤作動なのか？

久々登場の人外系ニューフェイス、アリサ。そのぶっ飛んだキャラクター性こそ「鉄拳らしい」と言えるのではないだろうか？

まだまだ全貌の見えない性能とカスタマイズに思いをはせつつ、続報を待て！





左ストレート～チョッピングライトと繋ぐ新バウンド誘発技。コンボパーツに重宝しそうだ。

ポール・フェニックス
PAUL PHOENIX



特殊ステップからブルースも真っ青な飛び膝蹴りを繰り出す。もちろん追撃可能だ。



馮威（フェン・ウェイ）
FENG WEI





左中段キック。ここからカオスジャッジメントに移行可能で、さまざまな選択肢を迫ることができる。



雲手からの派生技に大きな変化が!! 相手の攻撃をブロッキングする性能はそのままで



待望のカオスジャッジメントからの下段技。連続ヒットする下段～上段の蹴りだ!



強力なアッパーのような技が追加!! ヒット時は空中コンボへ移行可能だ!!



対となる下段攻撃にも強力な新技が追加!! 雲手を戦術に組み込むと強い!?

アンナ・ウィリアムズ
ANNA WILLIAMS

本誌ライター陣の ここが気になる!! キャラクター編

新作とくれば、気になるのは新技や、性能の変化した技。今作はどのような追加、変更があるのだろうか?

編集部　さてさて。ロケテスト『BR』に触れてもらったわけなのですが、皆さんの所感はどんな感じでしょうか。持ちキャラの変更、追加点で気になったところはどこでしょう?

タケヤマ　各キャラ、いろいろと技の変更点が多いから、まずはそれらを洗い出すのが大変ですよ。そして、メインキャラをだれにするか決める段階でまた悩むことになりそう（笑）。

ハメコ。　リリは⇩⑧が通常の浮きに戻ったほか、フッキングヒール（⇧⑧）や⇨⑧といったバウンド誘発技の追加でコンボも大幅パワーアップ。アーチキックコンボが連続ヒットするようになったおかげで、確定反撃も超強化。目に見える弱体化点がほとんど無いから、かなりヤバいキャラかも……。まぁ「かわいいは正義」なのでOKだと思います（笑）。

リュウケイ　ニーナは空中コンボが依然強力なので、優秀な小技を駆使しつつ浮かせるスタイルが良さそうな気がします。あと注目すべきポイントは、サイドステップスタッブ（⇧⑧）がホーミングアタックになったこと。

ユウ　ホーミングアタックといえば、各キャラクターに新たに追加されているみたいですね。必然的に読み合いの回数が多くなると思うので、個人的にはかなり楽しそうです。

ハメコ。　属性が変わった技と言えば、ヘイハチの瓦割り（⇩⑧）がバウンド誘発技になったりしてたね。おかげでコンボが楽しそう。ヘイハチの他の変更点として、何気に立ち状態から伏龍脚（しゃがみ中⇧⑧）が出しやすくなっていたのも見どころとして挙げられるかな。壁際の攻めが強くなったかも。

リュウケイ　新技も面白そうなものが多くていいですね。ロジャーJr.の、目の前で拳を「糸巻き」のようにくるくる回す新しい構えはかわいい！　見ているだけで楽しい技が多いですね。性能的なことで言うと、ロジャーJr.は前作よりも若干マイルドな印象かな。ただ、アンナもそうだけど、強烈な二択はいまだに健在なようでした。



マイルド調整かと思えば、「とんがった」部分も残っている『BR』。



ガードさせて有利となる上段、スーパーキック（⇨➡Ⓡ）がなんとホーミングアタックに！



ハザードスタンスからの新派生の飛び膝蹴り！　ダメージが高く、ダウンも奪えるぞ！



ダウン投げが直接的な投げ技に変化。抜けポイントが一度だけなので狙う価値は大きい。

ブルース・アーヴィン
BRUCE IRVIN

アーマーキング
ARMOR KING

吉光（ヨシミツ）
YOSHIMITSU

ロジャーJr.
ROGER Jr.



新技の［ⓇⓇ］は、ファランの足… ような空中二段蹴り。コンボには組み込めるのだろうか。



納刀中［ⓇⓇ］は、2発目でダウンを奪う強力な反撃技。納刀時の強みとなるか？

サマーソルト尻尾？　宙返りしつつ尻尾を2回打ちつけるという、何ともダイナミックな技だ。





新たな構えから繰り出される強…アッパーカット！　構えている時間の長さによって、性質も変化するぞ。

本誌ライター陣の ここが気になる2 システム編

キャラクターごとの変化はもちろんのこと、システム面やゲームの全体的な方向性にも変化が見られたぞ。

編集部　全体的な印象や、システム面での変更に関して、ここは特に注目！　というポイントはどこでしょう？

垂れ　別のページ（P26）でもまとめたけど、細かい調整点から比較的大きな変更点まで、結構いろいろな部分が変わっているっぽいね。

ユウ　これは全体的な印象ですけど、『鉄拳6』と比べると、火力が抑えられているような印象を受けました。空中コンボの補正率や壁コンボ中の受け身可能なタイミングが変更され、強力だった下段技の多くが弱体化されていますからね。

タケヤマ　全体的に「ヒット時に相手をダウンさせる下段攻撃」が弱くなっているようなので、下段攻撃で削るような闘い方が好きな自分としてはうれしいですね。

リュウケイ　細かい地上戦などがより重要になってくる気がしますね。起き上がり蹴りが変わっていないなら、ダブルアップとかがこれまで以上に重要になってくるかも。

タケヤマ　まぁ、浮かせ技からはそれなりに減るので、「基本は立ちガードしつつ、要所でのしゃがみや暴れがうまい」といったタイプのプレイヤーが強そう。例えば「けいおー」とか（笑）。

リュウケイ　システム面では結構細かい調整が入っていますね。壁が壊れたときに相手が崩れダウンするようになってたり、レイジが発動する体力量にも変化があったり。

ユウ　あと、システム面では下段さばきの仕様変更（P26参照）は、プレイヤーにとってはかなり重大な要素だと思います。

垂れ　さばかれた側は、バウンド消費状態で空中判定になるから、下段さばき専用のコンボを考える必要がありそうだね。キャラによっては、あれこれ工夫する必要がありそうかな。

ユウ　いろいろ頭を使う場面が増えそうですね。とりあえず、個人的に超好きそうなゲームなので、『鉄拳6BR』には、期待大ッス。



地上戦の重要性は増したが、空中コンボの壮快感は変わらない。

ポイント PICK UP!

鉄拳6BR 注目変更点

各キャラの固有技の変更点にばかり目が行ってしまいがちだが、グラフィックやシステム周りなど、細かい部分がかなりリニューアルされている。心機一転して一から頭に入れ直そう。

Text:垂れ

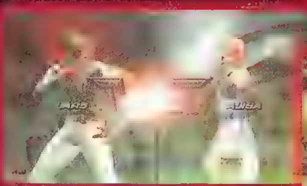
グラフィックがより美麗に!



選択画面では、うっすらとキャラグラフィックが背景に写るようになった。キャラによっては何とも言いがたい表情をしているぞ。



また、キャラクター選択時のアクションが一部のキャラで変更されており、ダイナミックな動きをするザフィーナなどは要注目だ!



体力バーも従来の黄色から緑色に変化。深みのあるカラーがカッコいい。



「GET READY FOR THE NEXT BATTLE」～「VS」までの画面が緑主体のカラーリングに。

下段さばき後の状況が変化!!

下段さばき後の状況に変化が見られたぞ。下段さばきが成功すると、相手側は地面にたたき付けられて空中判定になり、さばいた側が大幅に有利な状態になる。

これだけを聞くと前作と同じではないか、と思う向きもあるかも知れないが特筆すべきは、さばかれた側はバウンド消費状態になっているという点。

この変更により、下段さばき後に空中コンボ→バウンド→拾い直し、といったコンボを決めることができなくなった。プレイヤーの創意工夫が問われることになりそうだ。



下段さばき成功時は大幅有利。ただし、バウンドを消費した状態なので、コンボパーツの選択には注意が必要。



地面付近に出ているエフェクトに注目。下段さばきが成功すると、相手を力強く地面にたたき付ける。

壁関連の仕様が変更!?

壁受け身の入力受け付け時間が、「補正切れのタイミング直後の一瞬」から若干延長されていたぞ。これによって守る側の選択肢が増え、攻め手側は攻撃を重ねるのが難しくなった。単調な起き攻めは今後通用しにくくなりそうだ。

左記の変更とは逆に、攻め手側が有利になったのが、「壁破壊」。今までは壁の破壊とともに相手を吹き飛ばす形だったが、本作では壁が無くなった状態で壁やられ・強の状態になるので再度、空中コンボを決めることができる。

受け身が変化



攻守双方とも、安直な行動は厳禁。壁際の攻防がますます熱くなりそうだ。

壁破壊

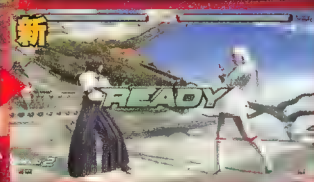


コンボで壁を破壊した直後の状態。ここから空中コンボへ移行できるぞ。

ステージの変更・追加



「Fallen Colony」ステージでは床破壊ポイントが画面右奥に位置する形に変更。



2P側有利から一転、1P側がやや有利(とはいえ、ほとんど五分)なステージとなった。



おなじみ、上下2層に分かれたタイプのステージも新たに追加。石造りの建物だが……



床を破壊すると、火の粉の飛び交う遺跡のようなステージに移動する。

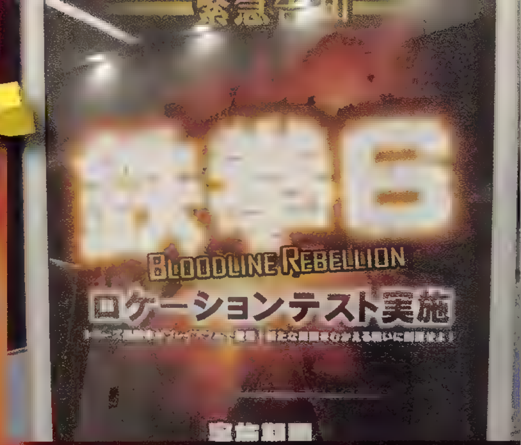
システム音声変更!

その他、目立った演出上での変更点として挙げられるのが、システム音声の変化。試合開始前の「ROUND ×× FIGHT!」の掛け声が、これまでのものよりも若々しい響きに変わっていたのは印象的だった。プレイする際の気分にも大きく影響してくるかも?

カードの読み込みが早く!

ゲーム本編の内容とは関係無いが、カードの読み込みがこれまでに比べて早くなっていたことも、注目点として指摘しておきたい。コイン投入からプレイ開始までの流れがスムーズになり、今まで以上にプレイ前の高揚感を保ったまま試合に臨めるようになったぞ!

緊急開催!! ロケーションテストリポート at ナムコランド川崎店



11月6日～9日にかけて、東京と大阪で『鉄拳6BR』のロケテストが開催されるという情報をキャッチ。9月のAMショー以来となるプレイアブル環境での公開ともなれば、プレイヤーの反応を見る絶好の機会。見逃す手は無いとばかりに会場に足を運んだ。

ロケテスト雑感

会場に到着すると、そこには既に多くの参加者が集まっていた。

プレイ中、あるいはプレイ待ちの人の様子をうかがってみたが、変更点が多いためか、本当に反応は人それぞれといった印象だった。楽しそうに新技を試す人も居れば、空中コンボのダメージを見て驚く人、下段さばきの仕様変更に驚く人、新キャラ2人の特殊な動きに思わず首をひねる人も。

なお、会場にはアンケート用紙と回収箱が設置されており、熱心に用紙に向かう人の姿も見られた。



会場のナムコランド川崎店。入り口付近はプライズ機が目立つが、奥の方には『鉄拳6』をはじめビデオゲームも多数設置。


『BR』に一刻も早く触れようと集まったプレイヤーたちが、長蛇の列を成した。順番待ちの人たちはモニターの様子にくぎ付け。


会場の筐体付近には新キャラの技表とアンケートが設置された。アンケート用紙にをいろいろ熱心に書き込む人も。

店舗紹介

ナムコランド川崎店

（ワンダーパーク ヒーローズベース内）

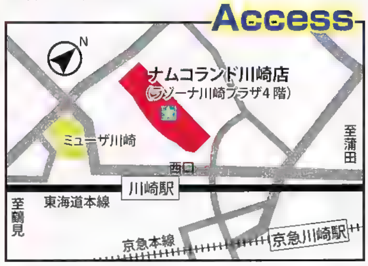
今回取材にご協力いただいたナムコランド川崎店は、プライズマシーンからビデオゲームまで、多様なゲームがそろったお店。

『鉄拳6』の対戦も盛り上がっているようなので、近隣の鉄拳erは足を運んでみよう。

店舗情報

神奈川県川崎市幸区堀川町72-1
LAZONA川崎プラザ4階
営業時間：10:00 ～ 23:45
定休日：年中無休

Access



どうなる!? TEKKEN-NET

今度はどんな変更が？

さて、今回の『鉄拳6BR』、ゲーム内容が気になるのは当たり前だが、それと同じくらい気になるのがTEKEN-NETにおけるサービスの今後。

『鉄拳5』以降、作品を重ねるごとに新しいネットワークサービスを追加し、プレイヤーを楽しませてくれているが、『BR』ではどのような変化が見られるか非常に楽しみ。

段位や称号、キャラクターアイテムといったおなじみの要素はもちろんのこと、チームエンブレムのカスタマイズなど、前作で加わった新要素が、どのような形の発展を見せるかも注目のしどころと言えるだろう。

カスタマイズの今後

会場では、ロケテスト期間限定のテスト用カードが使えるということがあり、早くもキャラクターのカスタマイズを試みる人も多数見られた。



当日使われたロケテスト用のカード。本稼働後はどんなカードが出るのか。

新キャラクターのカラー、コスチュームのカスタマイズに関しては、今回のロケテストが初公開ということもあり、皆さん興味津々といった様子。

今回からヘアカスタマイズシステムが搭載され、ますます楽しくなってきそうなキャラクターカスタマイズ。本稼働が待ち遠しい！


ロケテスト中に、早速カラーや衣装のカスタマイズを試すプレイヤーも。

タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES

稼動直前の“タツノコ VS. CAPCOM” システムのおさらいと全キャラクターインプレッションを一挙公開!!

待ちわびた『タツノコ VS. CAPCOM』の稼動もいよいよ目前。本稼動の前に『タツカプ』のすべてのシステムをおさらい。また全キャラクターのインプレッション、必殺技、ハイパーコンボのコマンドとインプレッションを公開。稼動前にこれを見て、使いたいキャラを探しておこう!

タツノコVS. CAPCOM
CROSS GENERATION OF HEROES
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2008年12月予定
■使用基板：——

Text：半蔵門ヒーローズ（ハメコ。、花田、よるよる、ケンちゃん、がーくん） ※画面は開発中のものです。

※注意：文中の
Ⓙ はジャンプキャンセルでのつなぎ
Ⓒ はキャンセルキャンセルでのつなぎ
を意味しています



使用するボタンは四つ。弱・中・強のそれぞれの攻撃に加えてパートナーボタンがある。文中のボタン表記はそれぞれ弱攻撃：A、中攻撃：B、強攻撃：C、パートナーボタン：Dがそれぞれ対応しているぞ。

画面の見方



①残り時間／0になった場合、2人の合計体力が多い方が勝利。
②体力／無くな[illegible]に回[illegible]。
③顔アイコン／ノイズがかかっている状況では交代やアシストが使用不可能となる。
④ヒット数&ダメージ／連続技のヒット数と[illegible]ダメージを表す。
⑤インフォメーション／ファーストアタックやカウンターヒット、デンジャーなど、状況に即したメッセージが表示される。
⑥ハイパーコンボゲージ／ハイパーコンボやメガクラッシュなどの特定の動作を行う際に必要となる。最大で5本までためられる。

移動手段

ダッシュ　バックダッシュ　空中ダッシュ

➡➡orA+B+Cでダッシュ、⬅⬅or⬅A+B+Cでバックダッシュとなり、その方向に素早く移動する。各ダッシュ中に技を出すと慣性を残したまま行動するため、接近しつつの攻撃が可能となる。なお、モリガンのみ小さく跳び上がりつつ移動する。この動作中はジャンプ扱いなのでジャンプ攻撃が出せる。

空中で➡➡or⬅⬅と入力すれば空中ダッシュが発生、こちらも動作に慣性を残せる。空中ダッシュはジャンプするたびに1回使用できるため、ジャンプ～空中ダッシュ～2段ジャンプ～空中ダッシュも可能。



同方向2回で空中ダッシュするよりも、A+B+Cの方が低高度で動作に移れるので覚えておきたい。

スーパージャンプ　2段ジャンプ

ジャンプ中に上方向を入力すると2段ジャンプできる（アレックス、PTX-40A、ゴールドライタンは不可能）。また、ほとんどのジャンプ攻撃は相手に当てさえすれば2段ジャンプでキャンセルできるようになっている。なお、春麗のみ3段ジャンプが可能だ。

地上に居る際に素早く下方向～上方向と入力すれば、高高度まで上昇できるスーパージャンプが発生（PTX-40A、ゴールドライタンは不可能）。スーパージャンプ中はレバーで軌道を制御できるが、アシストを使用できないという欠点も。

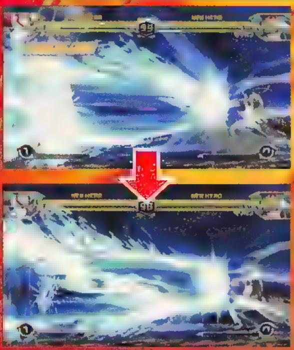


空中ダッシュ中の攻撃をジャンプキャンセルし、すぐに技を出すと空中ダッシュの慣性が残るぞ。

防御手段

アドバンシングガード

地上及び空中ガード中にA+B+Cを入力するとアドバンシングガードが発動。相手を押し返す効果があるため、接近戦に持ち込まれたときに発動すれば連続的な攻めから脱出しやすくなるのだ。また、アドバンシングガードを発動したあとに連続ガードとなる攻撃からは削りダメージを受けないのもポイント。今作は全体的に削りダメージが大きい上に、削りダメージでK.O.されてしまうため、無駄なダメージを防ぐという意味でも非常に重要なシステムとなっているぞ。



密度の濃い必殺技やハイパーコンボにはアドバンシングガード連打。削りダメージを軽減できる。

メガクラッシュ

A+B+C+Dの全ボタン同時入力をすれば、ゲージ2本と若干の体力を消費してメガクラッシュを発動できる。吹き飛ばし効果のある攻撃判定が発生するまでは無敵が持続するうえ、やられ中であっても発動できる（ハイパーコンボの演出中のみ使用不可能）ため、相手の連続技から簡単に脱出できるのが利点だ。オススメの使用タイミングは、相手がバロックコンボを発動した瞬間。高威力な連続技から脱出できるだけでなく、相手の回復可能体力を無駄遣いさせられるのだ。



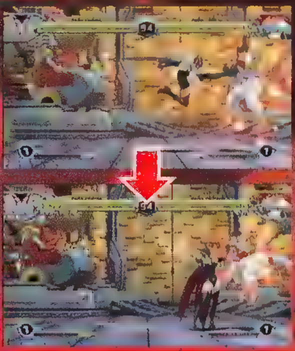
メガクラッシュで減少した体力はすべて回復可能体力となる。続けてバロックコンボを狙ってやろう。

タツカプHEROの秘密
●投げについて：地上、空中ともに相手の近くで➡or⬅+Cで投げを出せる。投げ抜けも同じ入力で可能。なお、ゴールドライタンとPTX-40Aの投げのみ、レバガチャで抜けられる。
●起き上がりについて：ダウン中に➡で前へ、⬅で後ろへ移動してから起き上がる。移動方向を使い分けることで、相手から起き攻めを受けにくくできるぞ。

ヴァリアブル アタック

交代

レバーを後ろ方向に入れつつパートナーボタンを押すと交代となり、前衛キャラの背後にある画面端上部から待機中のキャラが鋭い跳び蹴りを繰り出しつつ登場する。前衛キャラは入力直後から無敵状態となるため、飛び道具や空中ダッシュ攻撃などに対する緊急回避手段として使えないこともないが、交代してきたキャラは登場後すぐにやられ判定を持つので過信は禁物。また、跳び蹴りをガードされると大きなスキが生まれてしまう。なお、この交代のみ待機中キャラの回復可能体力が消滅する。



登場時の跳び蹴りがヒットすると相手はきりもみ状に吹き飛ぶ。空中コンボに持ち込めるキャラも。

ヴァリアブル アシスト

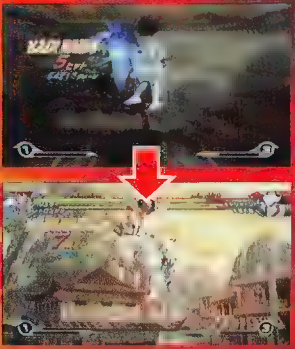
レバーをニュートラルか前方向に入れた状態でパートナーボタンを押すと、待機中のキャラが援護攻撃をしかける。援護攻撃として繰り出す技はキャラによって大きく異なる。例えば飛び道具なら追いかけて接近する、拘束時間の長い多段技であればガードさせて中段と下段の二択を迫るなど、性質に合わせた連係を組みたい。なお、スーパージャンプとハイパーコンボ以外の動作中であればいつでもアシストを呼べるため、必殺技の動作中に援護攻撃を呼び、スキをフォローするような使い方もできる。



アシストを呼びつつ空中ダッシュで裏に回るだけで簡単なガード崩しとなる。可能性は無限大だ。

ヴァリアブル エアレイド

ゲージが1本以上あるときに空中で⬇⬆➡+パートナーと入力すると、虹色に輝く特殊なジャンプ攻撃、ヴァリアブル エアレイドが発生する。この攻撃を相手に触れさせると画面が暗転し、前衛キャラが居た位置に後衛キャラが登場、安全に交代できるという寸法だ。登場したキャラはジャンプ状態となっているため、エリアルレイヴに組み込めば連続技を引き継ぐことも可能。空中必殺技に乏しいキャラは特に有用だろう。なお、空振りしてもゲージは減少せず、エアレイド自体は中段判定となっているぞ。



エリアルレイヴに組み込むのがメインとなるが、交代後の追撃タイミングが難しいので要練習だ。

ヴァリアブル カウンター

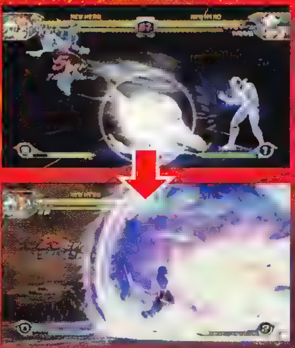
ゲージが1本ある状態でガード中に➡+パートナーボタンと入力すると、待機中のキャラが反撃技を繰り出したのちに交代するヴァリブル カウンターが発動。どのキャラの反撃技も攻撃判定が発生する前に無敵が切れるものの、発生自体が早い上、ヒットすれば吹き飛ぶ相手に空中コンボを叩き込めるため、直接的なリターンを見込める切り替えし手段として役立つ。なお、交代攻撃ほどではないにしろガード時のスキは大きい。スキの大きい技への反撃や割り込みなど、ヒットしやすい状況で使おう。



ヒット時に追撃できるのが最大の利点。つなぎの粗い連係への割り込みに使ってみるのもいいだろう。

ヴァリアブル コンビネーション

ハイパーコンボ発動時の画面暗転中にパートナーボタンを押すと待機中のパートナーが登場、2人同時にハイパーコンボを繰り出せる。最初のハイパーコンボで1本、続くパートナーのハイパーコンボでさらに2本ゲージを消費するため、このヴァリアブル コンビネーションを放つためには合計で3本のゲージが必要となるので注意。前衛キャラの放ったハイパーコンボの発生が遅くとも、後衛キャラのハイパーコンボ次第では連続技に組み込めるようになるのが利点。いろいろ研究してみて欲しい。



待機中のキャラが繰り出すハイパーコンボは決まっている。発生の早い技ほど有用と言えるだろう。

ディレイド ハイパーコンボ

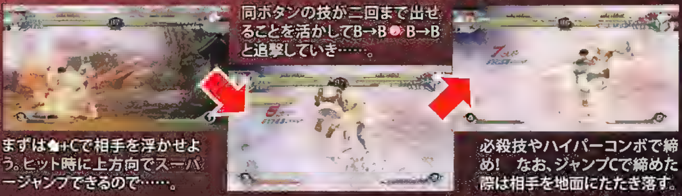
ハイパーコンボの動作中に待機中のキャラのハイパーコンボを入力すると、前衛キャラのハイパーコンボを途中でキャンセルしつつ後衛キャラのハイパーコンボを出せる。組み合わせによってはしっかりと連続ヒットするため、連続技の威力を上げるのにうってつけなシステムと言えよう。ただ、キャンセルの受け付け時間は技によって異なるので注意しておこう。なお、キャンセルした時点で前衛だったキャラは画面外に引っ込むため、待機中だったキャラが前衛となる。つまり交代としても使えるのだ。



前衛のハイパーコンボから待機したキャラのLV3ハイパーコンボへ! 簡単に連続技を伸ばせるぞ。

エリアルレイヴ

⬆+Cは全キャラ共通で相手を空高く打ち上げる性質を持つ。⬆+Cのヒット後にレバーを上方向に入れると浮き上がった相手をスーパージャンプで追いかけることができ、各種空中技を使って追撃できる。これがエリアルレイヴだ。スーパージャンプしたあとの追撃は、B→B Ⓙ B→B Ⓒ 必殺技やB→B Ⓙ B→B→Cといった流れが基本。キャラによってはハイパーコンボも組み込んでいけるぞ。



まずは⬆+Cで相手を浮かせよう。ヒット時に上方向でスーパージャンプできるので……。

同ボタンの技が二回まで出せることを活かしてB→B Ⓙ B→Bと追撃していき……。

必殺技やハイパーコンボで締め! なお、ジャンプCで締めた際は相手を地面にたたき落す。

バロックコンボ

回復可能体力がある状況で攻撃動作中に攻撃ボタン+Dを入力すると、体が虹色に光って動作を中断するバロックコンボを発動できる。ハイパーコンボ以外の攻撃動作を途中でキャンセルできる、強力な連続技を作り出す上では欠かすことのできないシステムなのだ。発動時に回復可能体力をすべて消費するが、回復可能体力が多いほど発動後の攻撃力が上昇するようになっているぞ。



C系の攻撃やダウンを奪わない必殺技など、相手が長くのけぞる技を決めてから……。

バロックコンボを発動して動作を中断しよう。大きく有利な状況となるので……。

さらなる追撃をたたき込むチャンス! ダッシュで近付きつつ追い打ちするのが基本だ。

タツカプHEROの秘密

●ヴァリアブル コンビネーションについて:LV3ハイパーコンボの暗転中にパートナーボタンを押しても発動することができないので注意。
●バロックコンボについて:回復可能体力が少ない状況で使うと、攻撃力が上がらないせいで結果的に連続技の威力が下がることもある。



リュウ

Text:花田

リュウ　技リスト

必殺技	
波動拳(空中可)	⬇⬊➡+AorBorC
昇龍拳	➡⬇⬊+AorBorC
竜巻旋風脚(空中可)	⬇⬋⬅+AorBorC
上段足刀蹴り	⬅⬇⬋+AorBorC
ハイパーコンボ	
真空波動拳(空中可)	⬇⬊➡+攻撃ボタン2つ
真空竜巻旋風脚	⬇⬋⬅+攻撃ボタン2つ
Lv.3ハイパーコンボ	
真・昇龍拳	➡⬇⬊+攻撃ボタン2つ

リュウ　ワンポイントアドバイス

必殺技に飛び道具、対空、突進技と一通り揃った技を持つリュウはどの距離でも闘える万能的なキャラクターだ。遠距離戦は空中波動拳を撃って、相手を飛ばせない立ち回りをしていこう。飛び込みはジャンプCが威力が高くリーチも長いのでオススメ。近距離戦では下段技のしゃがみAで攻め、ガードで固まる相手には投げや中段技の➡+Bで崩すのが有効だ。ハイパーコンボは真空波動拳が強力。発生が早いため、遠距離で相手の飛び道具やけん制に合わせて撃てばヒットすることが多い。飛ばれて避けられない限りは反撃を受けないのでゲージがあるならば積極的に撃とう。

必殺技



両手にためた気を放つ波動拳。A<B<Cで弾速が速くなるが、その分発生は遅くなる。主に遠距離からのけん制技として使おう。



上昇しながらアッパーを繰り出す昇龍拳。上昇中に無敵時間があり、割り込み技として使える。ただし、ガード時のスキは大きい。

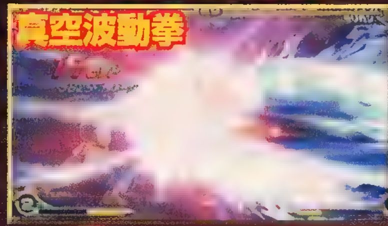


回転しながら蹴りを繰り出す竜巻旋風脚。発生は遅いが攻撃力は高い。ボタンを押した強さによって移動距離とヒット数が変わる。

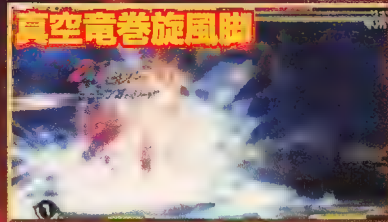


勢いよく踏み込み相手に蹴りを放つ上段足刀蹴り。ヒット後は相手が壁まで吹き飛び、跳ね返ったところに追撃が可能。

ハイパーコンボ



ためた気をレーザーのように放出する真空波動拳。発生が早い上にガード時のスキも少ない優秀な技だ。



その場で回転しながら高速で蹴りを出す真空竜巻旋風脚。威力は高いが攻撃範囲が狭いのでコンボ技として使おう。



アッパーで相手を上空まで吹き飛ばす真・昇龍拳。ヒット後は真空波動拳などで追撃することが可能だ。



大鷲の健

Text:かーくん

大鷲の健　技リスト

必殺技	
バードラン(空中可)	⬅タメ➡+AorBorC
バードシュート(空中可)	➡⬇⬊+AorBorC
ランダムフライ(空中可)	⬅⬇⬋+AorBorC
イーグルラッシュ	空中で➡⬊⬇⬋⬅+AorBorC
ハイパーコンボ	
ガッチャマン殺法　稲妻斬り	⬇⬊➡+攻撃ボタン2つ
科学忍法　バードスマッシュ(空中可)	➡⬇⬊+攻撃ボタン2つ
Lv.3ハイパーコンボ	
科学忍法　火の鳥(空中可)	⬇⬋⬅+攻撃ボタン2つ

大鷲の健　ワンポイントアドバイス

通常技は全般的にリーチが短く使いにくいので、必殺技を主体に戦っていきたい。突進技のバードシュートは相手が不用意に動いたところに当たるように出していこう。それによって相手がガードを固めるようなら飛び道具のバードランでけん制していく。攻め込むときには、低空ダッシュからジャンプCがオススメ。ジャンプCは発生は遅いが大鷲の健の通常技の中で唯一下方向に強いジャンプ攻撃だ。接近したら中段の➡＋Bと下段のしゃがみBでガードを崩していく。➡＋Bは近距離時ならBバードシュートを、中距離時ならバロックコンボを入れ込んでコンボにつなげよう。

必殺技



発射後に手元まで戻ってくる飛び道具。行きと戻りで2回攻撃判定があり、相手の攻撃をくらうと戻りの攻撃判定は消えてしまう。



高速の突進技で中距離からの奇襲に便利。地上のA以外は攻撃後に空中に移行し、隙が少ないので多用しても問題ないぞ。



瞬間移動して相手をかく乱する。ボタンに応じ出現場所が変わり、右向き左向き関わらずAは画面の左、Bは真ん中、Cは右に出現する。



斜め下に急降下し連続攻撃する。当てれば跳ね返り、空中で再行動可能だ。ただし、空振り時は隙が膨大なので必ず相手に当てること。

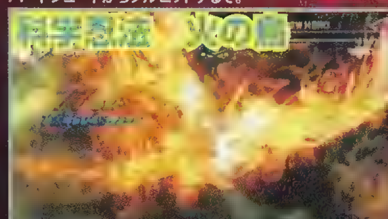
ハイパーコンボ



最初の蹴りが当たると相手をロックして連続攻撃を繰り出す。無敵時間はなく割り込みには[illegible]



無敵時間のある突進系ハイパーコンボ。高度を合わせればバードシュートからフルヒットするぞ。



後方の壁を足場に飛び蹴りを放ち、ヒットすると火の鳥で攻撃する。無敵があるので飛び道具抜けに使おう。

タツカプHEROの秘密
●リュウ補足:波動拳、竜巻旋風脚、真空波動拳は空中でも出せるので、けん制に空中波動拳が、エリアルレイヴの締めには空中真空波動拳が使えるぞ。
●大鷲の健補足:必殺技は空中で2回まで、基本的に同じボタンの必殺技を連続で出すこともできない。またバードシュート、イーグルラッシュ、ガッチャマン殺法　稲妻蹴り後は2段ジャンプ不可。



白鳥のジュン Text:ケンちゃん

白鳥のジュン　技リスト

必殺技	
バインドボム～ビンゴ!(空中可)	↓↘→+AorBorC→↓↘→+AorBorC
ダンシングスワン	←↓↙+AorBorC
スワンラッシュ	空中で←↓↙+AorBorC
稲妻キック	→↓↘+AorBorC
ハイパーコンボ	
スクラッチバースト(空中可)	↓↘→+攻撃ボタン2つ
ミラージュスワン	←↓↙+攻撃ボタン2つ
Lv.3ハイパーコンボ	
科学忍法　火の鳥	↓↙←+攻撃ボタン2つ

白鳥のジュン　ワンポイントアドバイス

白鳥のジュンは歩行やダッシュなどの動きが素早く、空中ダッシュを使用して積極的に接近戦を挑んでいくキャラクター。中段判定を持つ必殺技も多く、相手のガードを揺さぶる能力が高い。また、通常技のリーチは短いながら遠距離戦が苦手というわけではなく、リーチが長いCバインドボムでのけん制や、一度バインドボムで相手に爆弾をセットできれば、それを爆発させるビンゴ!でどの距離からもプレッシャーをかけられるのが魅力。チェーンコンボ→エリアルレイヴ→必殺技→スーパーコンボという流れも簡単に出せるため、初心者にも扱いやすいキャラだ。

必殺技



相手を捕らえ、体に爆弾を設置する必殺技。さらに追加コマンドを入力すると、任意に爆弾を爆発させる。最大5個までセット可能。



中段判定の跳び蹴りがヒットすると、そのまま連続攻撃を放つ。連続技には組み込みにくいが、ガード崩しに使いやすい。



空中から前方斜め下方向に移動しながら連続して蹴りを攻撃する。ガードされても反撃を受けないので、空中からの奇襲に使おう。



AはヨーヨーをŸ上に投げるフェイント、B、Cはヨーヨーを上に投げてから中段の蹴りを放つ。相手のガードを崩すのに使っていこう。

ハイパーコンボ



一気に相手の体に爆弾を5個セットし、爆発させる。攻撃発生が早く連続技の締めに使いやすい。空中可。



最初の回し蹴り部分が当たると、そのまま連続して敵に攻撃をたたき込む超必殺技。地上技からつなげよう。



攻撃がヒットすると火の鳥の演出に入り、そのまま敵に突撃して大ダメージを与えるぞ。



春麗 Text:がーくん

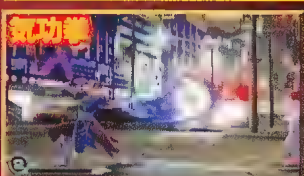
春麗　技リスト

必殺技	
気功拳	←↙↓↘→+AorBorC
スピニングバードキック(空中可)	↓タメ↑+AorBorC
百裂脚(空中可)	AorBorC連打
天翔脚(空中可)	→↓↘+AorBorC
ハイパーコンボ	
気功掌	↓↘→+攻撃ボタン2つ
鳳翼扇	→↓↘+攻撃ボタン2つ
Lv.3ハイパーコンボ	
七星閃空脚	空中で↓↘→+攻撃ボタン2つ

春麗　ワンポイントアドバイス

春麗は機動力に優れており、高速のダッシュや空中ダッシュで一気に接近し相手のガードを崩す戦法が得意。また、春麗特有の3段ジャンプは空中戦になることが多い今作で強力な武器となる。地上のダッシュからは発生が早いしゃがみAや下段のしゃがみBを出すのが基本。しゃがみA×2で止めればガードされても若干不利程度なので安全だ。空中から接近するときは、低空ダッシュBが簡単かつ強力。(スーパー)ジャンプ後すぐABC同時押しで空中ダッシュし、その後Bを入力しよう。ジャンプBは持続が長い上に相手をめくりやすいので使いやすい。空中の相手を地上で迎撃するときは斜め上に強い立ちBを使おう。

必殺技



A>B>Cの順に飛距離が伸びる飛び道具。Cは高威力かつのけぞりが長いので連続技に組み込んでいきたい。



逆立ち後に回転して攻撃する伝統の技。ガード時反撃確定だが、かなりの高威力なので連続技に組み込んでみよう。



同じ攻撃ボタンを連続で4回連打すると出る連続蹴り。連打を続けると攻撃し続け、連打をやめると即停止するほど全体動作が短い。



上昇しつつ連続で蹴り上げる。無敵時間は無いので、連続技に組み込むのが基本だ。春麗をアシストで呼ぶとこの技を繰り出す。

ハイパーコンボ



春麗を中心に巨大なオーラを展開して攻撃するハイパーコンボで、高い攻撃力が魅力。無敵時間は全く無い。



連続技専用のハイパーコンボ。最後の蹴り上げ後に上方向を入れておくとエリアルレイヴに移行可能だ。



派手な演出のLv.3ハイパーコンボ。連続技に組み込むだけでなく、無敵時間を利用した割り込みにも使える。

タツカプHEROの秘密
- 白鳥のジュン補足:ジャンプCは攻撃判定が強く、空中タッシュから攻め込みたいときに使用する。ジャンプ直後にABC同時押しし、低空空中ダッシュから出していこう。
- 春麗補足:空中ダッシュは連続で出すことはできないが、再ジャンプするたびに使用可能になる。3段ジャンプを駆使すれば、最大て空中ダッシュを3回出すことができるので覚えておこう。



アレックス

Text'がーくん

アレックス　技リスト

必殺技	
フラッシュチョップ	⬇⬊➡+AorBorC
スラッシュエルボー	⬅タメ➡+AorBorC
エアニースマッシュ(空中可)	➡⬇⬊+AorBorC
パワーボム(空中可)	➡⬊⬇⬋⬅+AorBorC
ハイパーコンボ	
ブーメランレイド	⬇⬊➡+攻撃ボタン2つ
スタンガンヘッドバット	⬅⬇⬋+攻撃ボタン2つ
Lv.3ハイパーコンボ	
ハイパーボム	一回転+攻撃ボタン2つ

アレックス　ワンポイントアドバイス

アレックスは基本攻撃力が高く接近戦の強さはピカイチ。しかしその一方で、2段ジャンプができないため相手に接近するのは一苦労だ。そこで接近手段として斜め下方向に突進するジャンプCを使っていこう。ただし、ジャンプCはガードされると反撃を受けるぐらいにスキが大きいので、赤ゲージが少ないうちはバロックコンボでスキ消ししよう。このようにアレックスは硬直が長い技が多いため、赤ゲージは小まめにバロックコンボに使用して硬直を消していくといい。うまく接近できたら、中段の昇りジャンプCや立ちC、下段のしゃがみC、コマンド投げのパワーボムの三択を迫っていこう。

必殺技



ヒット時は相手は背後を向くようにのけぞるため、ハイパーキャンセルして追撃できる。Cは発生は遅いが普通に追撃が可能だ。



勢いよく突進しエルボーで攻撃する。アレックスをアシストで呼ぶとこのスラッシュエルボーで攻撃するため使い勝手がいい。



斜め上に跳んで攻撃する空中ガード不能技。外すとスキがあるので空振り時に反撃を受けそうならバロックコンボを発動してスキを消そう。



相手を掴み地面にたたきつけるコマンド投げ。ガード崩しに使うだけでなく、エリアルレイヴの締めにも使えるぞ。

ハイパーコンボ



連続でチョップを出し最後にバックドロップで締める。空中の相手に当てると最後までヒットしないので注意。



ヒットすると相手を気絶させ追撃可能。フラッシュチョップをハイパーキャンセルしてコンボに組み込もう。



コマンド投げだが、暗転後に回避されるためガード崩しには使えない。割り込みやコンボに使おう。



テッカマン

Text ケンちゃん

テッカマン　技リスト

必殺技	
テックランサー	⬅タメ➡+AorBorC
テックウィン	⬇⬋⬅+AorBorC
銀河風車(空中可)	⬇タメ⬆+AorBorC
ガトリングランサー(空中可)	AorBorC連打
ハイパーコンボ	
ボルテッカ(空中可)	⬇⬊➡+攻撃ボタン2つ
大回転テックランサー	➡⬇⬊+攻撃ボタン2つ
Lv.3ハイパーコンボ	
スペースナイツフォーメーション	⬇⬋⬅+攻撃ボタン2つ

テッカマン　ワンポイントアドバイス

テッカマンは長めの武器を使うキャラなので全体的に通常技のリーチは長いが、反面攻撃の発生はかなり遅め。通常技の中でもっとも攻撃発生の早い立ちAと、スキが小さい飛び道具のテックランサーを軸に、アシストでのフォローを絡めつつ闘っていくのが基本となる。必殺技のテックランサーを使うと、地面に突き刺さったランサーを回収するまで素手での戦闘を強いられるのだが、リーチが短くなる上、攻撃発生速度は遅いままなのですぐにでも回収しないと苦労する。ちなみに、素手時はテックウィン以外の必殺技とボルテッカ以外のハイパーコンボは使用不可能になるので注意。

必殺技



ランサーを水平に回転させつつ前方に投げる。攻撃発生が早く、C版は削りダメージも高いので主力のけん制技として使える。



Aで前方、Bで斜め上、Cで真上にワイヤーを投げる。地上の相手にヒットすると相手を引き寄せ、空中時は地面にたたきつける。



斜め上方向にランサーを回転させつつ攻撃する。攻撃発生が遅いのが難点だが、ヒット時のダメージは非常に高い。



ボタンを連打するだけで出せる必殺技で、ランサーで前方を連続して突く。攻撃発生が早くスキが小さめなので通常技のフォローに。

ハイパーコンボ



前方に巨大なレーザーを発射する。発射後は大きくよろめくので、ガードされると非常に危険だ。



前方斜め上にテックランサーを飛ばして上空に停滞、そこにボルテッカを放って反射させ攻撃する。



斜め上に射出するワイヤーがヒットすると演出に。ペガスとともに攻撃を仕掛け、敵をランサーで一閃!

タツカプHEROの秘密

●アレックス補足:スタンガンヘッドバットの気絶中は技を当てると浮いてしまうため、すぐに⬊+Cを当ててエリアルレイヴに移行しよう。

●テッカマン補足 テッカマンはA攻撃から発生速度が非常に遅い。相手に接近されたらアドバンシングガードとアシストを利用して、中間距離～遠距離まで間合いを離したい。



ヤッターマン1号

Text:花田

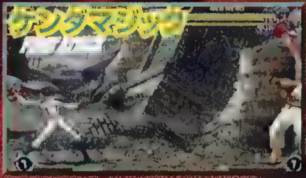
ヤッターマン1号　技リスト

必殺技	
ケンダマジック(空中可)	↓↘→+AorBorC
ヤッター中段	→↓↘+AorBorC
ヤッターラン	↓↙←+AorBorC
ヤッタージャンプ	ヤッターラン中にA
ヤッタースライディング	ヤッターラン中にB
ヤッター中段	ヤッターラン中にC
ヤッター感電	←タメ→+AorBorC
ハイパーコンボ	
特攻ヤッターワン(ペリカン)(空中可)	↓↘→+攻撃ボタン2つ
灼熱ヤッターワン(ペリカン)	↓↙←+攻撃ボタン2つ
Lv.3ハイパーコンボ	
今週のビックリドッキリメカ	→↓↘+攻撃ボタン2つ

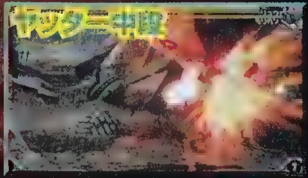
ヤッターマン1号　ワンポイントアドバイス

リーチの長いケンダマを使った遠距離戦から、ヤッターランを使ったスピーディーな攻めもできるヤッターマン。遠距離のけん制は端から端まで届く強ケンダマジックや上方向に強い→+Bが相手のジャンプに引っ掛かりやすい。近距離戦はヤッターランを使った中下段の二択がシンプルで強力。特に中段の早さは目を見張るものがあり、崩し手段として活躍する機会は多いだろう。スピードを使った攻めで相手を困惑させつつダメージを取るのが理想だ。ハイパーコンボは今週のビックリドッキリメカが発生が早く威力が高いのでコンボに組み込んで相手の体力をきっちりと奪っていこう。

必殺技



ケンダマジックはケンダマの玉を飛ばす必殺技。強さによって玉の位置が変わり、強を選択した場合は画面端から端まで届く。



ジャンプしながらケンダマを回転させるヤッター中段。その名の通り中段判定を持っているため、しゃがんだ相手を崩す時に使おう。



コマンド成立と同時にダッシュするヤッターランは、ダッシュ中にボタンを押すことにより中段やスライディングに派生するぞ。


上段蹴りからヨーヨーを伸ばして攻撃するヤッター感電。地上ヒットした場合は、ヨーヨーが相手に巻きつき電流を流す。その後追撃が可能。

ハイパーコンボ



1号がヤッターワンに乗って突進する特攻ヤッターワン。発生は遅いが、突進中は完全無敵なので心強い。



ヤッターワンが炎で噴いて攻撃する灼熱ヤッターワン。炎はレバーで操作できるので、相手の位置に合わせよう。



骨を相手に投げて派生する今週のビックリドッキリメカ。ヒット後はワニの行進と大爆発の演出に切り替わるぞ。



バツ

Text:ケンちゃん

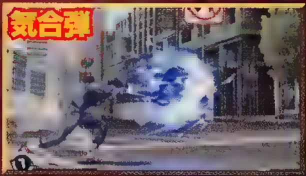
バツ　技リスト

必殺技	
気合弾(空中可)	↓↘→+AorBorC
ガッツアッパー	→↓↘+AorBorC
三日月キック	↓↙←+AorBorC
流星キック	↓↙←+AorBorC
ハイパーコンボ	
全開気合弾(空中可)	↓↘→+攻撃ボタン2つ
全開ガッツアッパー	→↓↘+攻撃ボタン2つ
Lv.3ハイパーコンボ	
愛と友情のツープラトン	→↘↓↙←+攻撃ボタン2つ

バツ　ワンポイントアドバイス

バツは使い勝手のいいスーパーコンボ飛び道具を持っている万能キャラクター。空中で使える流星キックのおかげで機動力も申し分無く、遠距離からの奇襲や自在に間合いを調節できる能力も高い。また、中段判定の三日月キックもあり、バロックやアシストと組み合わせれば強力なガード崩し手段も備えている。地上ではリーチの長い空中ダッシュジャンプCとC気合弾が主力となる。このC気合弾を空中ダッシュでよけるようならば、すかさずキャンセル全開気合弾でフォローしよう。コンボはしゃがみBから↘+Cにつなげ、エリアルレイヴに持っていくのが基本だ。

必殺技



前方に気弾を飛ばす。A、B、Cの順番で発生が遅くなっていき、その分リーチが長い。連続技やけん制に役立つ主力技だ。



拳に炎にまとわせ、アッパーを繰り出す。頭上方向への攻撃判定が大きく、相手のジャンプを迎撃するのに使いやすい。

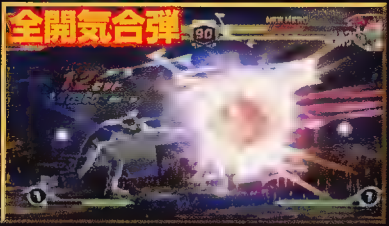


小さく飛び跳ねながら蹴りを放つ中段攻撃。Aが移動距離が最も短く、Cが長い。おもにガード崩し手段に用いていこう。



前方斜め下方向をかなりの勢いで移動しながら攻撃する。遠距離からの奇襲に使えるほか、移動能力を生かした間合い調整にも便利。

ハイパーコンボ



ダメージが高く、非常に発生が早い飛び道具。けん制、連続技、発生を生かした割り込みなど多方面で役立つ。



ガッツアッパーの強化版といえるスーパーコンボ。アッパーで相手を浮かせた後は、エリアルレイヴへ移行可能。



振りかぶってからの拳がヒットすると、パートナーとともに攻撃。いろいろなパートナーとのタッグを楽しもう。

タツカプHEROの秘密
- ヤッターマン1号補足:ヤッター中段は押すボタンによって攻撃する角度や距離が変わってくる。外さないように角度と距離をしっかりと覚えよう。
- バツ補足:特殊技の→+Cはヒットすると相手がよろけるため、ダッシュから追撃を決められる。さらに硬直が短くガードされてもバツ側が有利なので、固めにも使っていこう。



モリガン

Text ハメコ

モリガン　技リスト

技名	コマンド
必殺技	
ソウルフィスト(空中可)	↓↘→+AorBorC
シャドウブレイド(空中可)	→↓↘+AorBorC
シェルキック	空中で↓↙←+C
ベクタードレイン	→↘↓↙←+AorBorC
ハイパーコンボ	
フィニッシングシャワー(空中可)	↓↘→+攻撃ボタン2つ
バルキリーターン	→↘↓↙←+攻撃ボタン2つ
Lv.3ハイパーコンボ	
ダークネスイリュージョン(空中可)	←↓↙+攻撃ボタン2つ

モリガン　ワンポイントアドバイス

攻撃判定が大きい上、軌道が緩やかな空中ソウルフィストがモリガン最大の武器。スーパージャンプで相手の上を取り、弾速の違うA～Cを撃ち分けて相手の行動を制限しつつゲージをためる、というのが基本となる動きだ。溜まったゲージは切り返しに役立つヴァリアブルカウンターや、ダークネスイリュージョンを連続技に組み込むことで放出していこう。相手のガードを崩したいときは、アシストで優位な状況を作ってから、動作中にジャンプ攻撃を出せるダッシュと下段のしゃがみB、間合いの広いコマンド投げのベクタードレインを絡めた接近戦に持ち込もう。なお、地上のけん制には攻撃判定の大きい↘+Cが強力だ。

必殺技

ソウルフィスト



A～Cの順に弾速が上昇する、判定の大きな飛び道具。空中版は斜め下に放つ。画面上にいくつでも出せるのが最大の強み。

シャドウブレイド



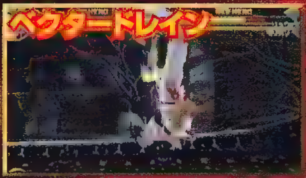
翼を刃に変え、上昇しつつ攻撃する。Aは1ヒット、Bは3ヒット、Cは5ヒットする。無敵は無いので空中版をコンボパーツとして使っていこう。

シェルキック



下半身をドリルに変化させて攻撃する空中技で、最大5ヒットする。中段判定なのでダッシュ攻撃と組み合わせて相手を崩すのに役立つ。

ベクタードレイン



PTX-40Aやゴールドライタンもつかめる投げ技。密着状態で立ちAをガードさせた間合いならつかめるので近距離戦の崩しに使おう。

ハイパーコンボ

フィニッシングシャワー



背中から大量のミサイルを発射して相手に見舞う。発生は遅いものの、削りダメージが大きいのが利点だ。

バルキリーターン



画面外に消えてから再び出現、攻撃ボタンを押すと着地するまで攻撃判定が持続するシェルキックの強化版を繰り出す。

ダークネスイリュージョン



出始めに無敵のある突進技。発生が早いため、ジャンプBなどから連続ヒット。割り込みにもコンボパーツにも使える。



ドロンジョ

Text ハメコ

ドロンジョ　技リスト

技名	コマンド
必殺技	
会津若松拳	↓↘→+AorBorC
ブタもおだてりゃ…	→↓↘+AorBorC
無法岩	↓↙←+AorBorC
浪花クラッチ	←↓↙+AorBorC
ハイパーコンボ	
全てはここから	↓↘→+攻撃ボタン2つ
大フクロ祭り	↓↙←+攻撃ボタン2つ
Lv.3ハイパーコンボ	
悪乃華	→↓↘+攻撃ボタン2つ

ドロンジョ　ワンポイントアドバイス

ボヤッキーとトンズラーを召喚して攻撃できるドロンジョは、彼らを飛び道具のように使ってけん制しつつ、自分は安全な場所へ逃げる、というのが基本的な動きとなる。どちらのお供も画面内に残っている間はそのお供を使った技を出せないので、「B無法岩で付近をけん制しつつ、ブタもおだてりゃ…を自分の付近に設置して相手の接近を阻む」といったように、順番に召喚することが重要だ。相手が地上にいるのであれば、ガード不能の浪花クラッチでつかもう。この技自体にダメージは無いが拘束中に追撃できるので、ダッシュから立ちB→↘+C～エリアルレイヴと決めるチャンス。

必殺技

会津若松拳



足元にボヤッキーを召喚し、6連パンチを見舞わせる。A～Cの順にボヤッキーの移動距離が伸びる。接近戦での固めに使いたい。

ブタもおだてりゃ…



ボヤッキーを召喚し、Aで画面左、Bで画面中央、Cで画面右におだてブタ爆弾を設置、爆発で相手を吹き飛ばす。ヒット後は追撃が可能だ。

無法岩



足元にトンズラーを召喚し、放物線を描く中段判定の岩を投げさせる。A～Cの順に投擲距離が伸びる。角度を考えて使い分けよう。

浪花クラッチ



Aで画面左、Bで画面中央、Cで画面右にトンズラーを召喚し、ガード不能のつかみ技を仕掛けさせる。拘束するだけでダメージは無い。

ハイパーコンボ

全てはここから



ボヤッキーを召喚し、巨大メカで攻撃させる。メカ呼び出し中にボヤッキーが攻撃を受けるとメカが登場しないので注意。

大フクロ祭り



相手の打撃技に対応した高威力の返し技。トンズラー・ボヤッキーが1人でも画面内に居ると使えないので注意。

悪乃華



発生が遅い分威力に優れたLV3ハイパーコンボ。こちらもお供が画面内に居る状況では使用できない。

タツカプHEROの秘密

●モリガン補足:バルキリーターンの再出現時に追加入力をしなければ、着地まで無敵が継続する。攻撃範囲の広いハイパーコンボで削り切られそうな状況での緊急回避に役立つぞ。
●ドロンジョ補足:空中トンズラー・無法岩はAで画面左、Bで画面中央、Cで画面左の上空に岩を抱えたトンズラーを召喚する。相手のスーパージャンプに合わせて繰り出すといい。



鴉

Text:よるよる

鴉　技リスト

必殺技	
火車	←タメ→+AorBorC
雲外鏡	↓↘→+AorBorC
鳴神(空中可)	→↓↘+AorBorC
飛蛟	→↘↓↙←+AorBorC
ハイパーコンボ	
残影陣	雲外鏡中に↓↘→+攻撃ボタン2つ
不知火	→↓↘+攻撃ボタン2つ
Lv.3ハイパーコンボ	
飛影斬月	→↘↓↙←+攻撃ボタン2つ

鴉　ワンポイントアドバイス

鴉は出が早くリーチの長い高性能な技がそろっている半面、体力が少なく相手の連続技などで大きなダメージを受けてしまうので、丁寧な立ち回りを要求されるキャラだ。発生が早く、リーチが長いしゃがみAを活かした地上戦が強力で、立ちB、立ちCのリーチも長いため、ヒットした場合は距離を選ばずにコンボに持ち込めるぞ。突進技の火車をキャンセルしてしゃがみCを出せることを生かして、密度の高い固めを構築することも可能だが、単調になり過ぎるとアドバンシングガードから反撃を受けてしまうので、固めのバリエーションを増やして的を絞らせないようにしよう。

必殺技



火車はしゃがみCでキャンセルすることが可能。しゃがみCはキャンセル可能なので、もう一度火車や必殺技に連携していこう。



飛び道具を反射することのできる雲外鏡は攻撃判定もある。アシストの飛び道具を反射することも可能だ。

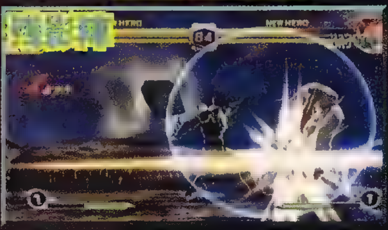


鳴神は発生が早いので通常技キャンセルで連続技の締めに便利だ。空中版をエリアルレイヴに活用していこう。



けん制に便利な飛蛟。ヒット時は追加攻撃に派生可能なのでヒット時のリターンが高い（欄外参照）。

ハイパーコンボ



雲外鏡から追加入力で出すことのできる残影陣。雲外鏡をヒットさせた場合は連続ヒットする



当身の不知火はアドバンシングガードから出すことで様々な連係に割り込める。多段ヒットする突進技などを狙おう。



飛影残月はダウン中の相手にもヒットする。しゃがみCからキャンセルで出せば連続技になるぞ。



灰燼の蒼鬼

Text:が～くん

灰燼の蒼鬼　技リスト

必殺技	
兜割り(★)	←↙↓↘→+AorBorC
弾き一閃(★)	→↘↓↙←+AorBorC
連鎖一閃	★の付いた技HIT時BC
鉄砕破	→↓↘+AorBorC
ハイパーコンボ	
浄化剣	↓↘→+攻撃ボタン2つ
鬼戦術(★)	→↓↘+攻撃ボタン2つ
Lv.3ハイパーコンボ	
鬼覚醒	→↘↓↙←+攻撃ボタン2つ

灰燼の蒼鬼　ワンポイントアドバイス

灰燼の蒼鬼は刀を用いたリーチの長い攻撃で勝負していくキャラだ。全体的に技の硬直が長くほとんどの技はガードされると反撃必至だ。よって、中距離ではリーチが長い、スキが少ない、連打キャンセル可能と三拍子そろった立ちAでけん制していこう。必ず立ちA×2でヒット確認してから次の技につなぐこと。赤ゲージが少ないうちは硬直が長い技をバロックコンボで隙消しするといい。スーパーアーマーの付いた技や当て身の技で相手の反撃技を返すのも有効だ。全体的に灰燼の蒼鬼の技はダメージが高い。チャンスには必ずダメージを叩き込めるようにしたい。

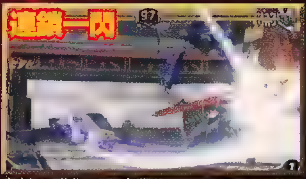
必殺技



刀を振り下ろし攻撃する中段技。ガード時は隙が膨大だが、発生と同時にスーパーアーマーがつくので割り込みやけん制に使おう。



上中段の攻撃を受け止められる当て身技。攻撃のスキが膨大な技はこの技で相手の反撃を受け止めていくといい。

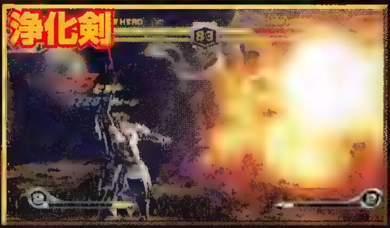


兜割り、弾き一閃、鬼戦術、→+Cのヒット後にBC同時押しすることで出るキャンセル可能の派生技。連続技の中継に使っていこう。



発生と同時にスーパーアーマー判定になる突進技。Cは突進力があるので相手の飛び道具に合わせて使うといいぞ。

ハイパーコンボ



炎を巻き起こし攻撃する連続技専用のハイパーコンボ。発生は遅いが、威力が非常に高いのが魅力だ。



刀で斬り付けるハイパーコンボ。ボタンを長押ししてためることで3段階まで変化し、ダメージが跳ね上がる。



白髪の鬼に変化し、ロック系の技以外ではのけぞらなくなる。変化中はハイパーコンボゲージを徐々に消費していく。

タツカプHEROの秘密　●鴉補足:飛蛟がヒットした場合は↓↙←+攻撃ボタンで引き戻しを出すことができる。引き戻しからは立ちB→↘+C→エリアルレイヴなどで追撃をかけることができるぞ。　●灰燼の蒼鬼補足:鬼覚醒中は攻撃ヒット時に3色の魂がランダムで出現し、Dを押すとこの魂を吸収できる。効果はそれぞれ黄魂は体力回復、青魂はゲージ回復、赤魂は7つためると→↓↘+攻2つで鬼薙ぎが出せる。



ロック・ヴォルナット

Text よるよ~

ロック・ヴォルナット　技リスト

必殺技	
前進武器チェンジ(空中可)	↓↘→+AorBorC
その場武器チェンジ(空中可)	↓↓+AorBorC
後退武器チェンジ(空中可)	↓↙←+AorBorC
武器攻撃(空中可)	→+B
ハイパーコンボ	
マシンガンスイープ(空中可)	↓↙←+攻撃ボタン2つ
フルブーストドリルアッパー	→↓↘+攻撃ボタン2つ
Lv.3ハイパーコンボ	
MAXシャイニングレーザー	↓↘→+攻撃ボタン2つ

ロック　ワンポイントアドバイス

武器チェンジによって様々な状況に対応できるロックのメインとなるのは、Aボタンでチェンジできるマシンガンアーム。この状態での武器攻撃をばらまき相手をけん制していこう。Cボタンのロックバスターはボタンを押しっぱなしでチャージすることが可能で、このチャージはマシンガン攻撃時やハイパーコンボのマシンガンスイープの動作中も受け付けている。マシンガン攻撃を嫌がってジャンプした相手を狙っても面白い。マシンガンスイープは発生が、切り返しなどにも使っていけるほど優秀なので、この技の長い演出を利用してロックバスターをチャージすることを忘れないようにしよう。

必殺技



マシンガンアーム時の武器攻撃は強力なけん制手段になる。地上と空中でばらまいて相手の動きを制限していこう。



シールドアーム時は相手の必殺技をガードしても削られないという特性がつく。飛び道具系のハイパーコンボを多用する相手に有効だ。



ドリルアーム時の武器攻撃は威力が高く、連続技のパーツとして活躍する。エリアルレイヴの締めにうまく持ってこよう。

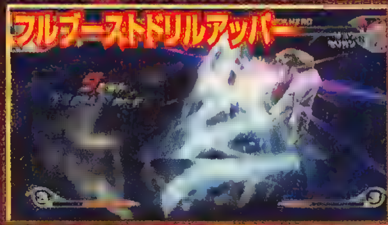


武器チェンジは3種類のコマンドでチェンジモーションが変化する。状況に応じた武器を切り替えて戦えるのがロックのだいご味だ。

ハイパーコンボ



マシンガンを連射するマシンガンスイープ。レバーで射出方向を調整可能なので、相手の動きに合わせられる。



フルブーストドリルアッパーは発生が早く対空として使いやすい。ハイパーコンボはアームに関係無く使えるぞ。



MAXシャイニングレーザーは連続技に使っていこう。ヒット時は落下してくる相手にさらなる追撃が可能だ。



キャシャーン

Text 花田

キャシャーン　技リスト

必殺技	
電光パンチ	↓↘→+AorBorC
流星キック	空中で↓↘→+AorB
フライングドリル	空中で↓↘→+C
斬岩チョップ	→↓↘+AorBorC
フレンダー呼び出し	→↘↓↙←+AorBorC
ハイパーコンボ	
スクラップアンドロ	←↙↓↘→+攻撃ボタン2つ
ブルータルアクス	→↓↘+攻撃ボタン2つ
Lv.3ハイパーコンボ	
超破壊光線	←↓↙+攻撃ボタン2つ

キャシャーン　ワンポイントアドバイス

キャシャーンは攻撃力の高い技をそろえており、一度コンボが決まれば相手の体力を大幅に奪えるパワーがウリのキャラクターだ。常に近距離戦を仕掛けていきたいところだが、リーチが短いため、逃げる相手を捕まえにくいのが難点。そこで、接近手段としてCフライングドリルを使ってみよう。動きが素早く、移動距離も長いので、相手の距離を一気に縮められるぞ。防御面ではフレンダーを呼び出すのがいいだろう。発生が保障されているおかげで、キャシャーンがダメージを受けてもフレンダーが反撃をしつつ切り返すことができる。呼び出しに使用するボタンによって特性が違うのでうまく使い分けていこう。

必殺技



拳に電気を纏い、相手の腹部を目掛けてパンチを出す電光パンチ。出が早く連続技に組み込めるほか、ガード時もスキが少ない。



空中で自らを回転させながら急降下させるフライングドリル。ボタンによって落ちる角度が変わり、弱は深く強は浅い角度で突進する。



斬岩チョップは小ジャンプをしてから地面に向かってチョップをする必殺技。砕いた地面に攻撃判定があり、飛び道具を相殺する。



フレンダー呼び出しは、弱は空中から突進、中は相手の裾を噛み拘束、強は相手の目の前で火を噴くアシストをしてくれる。

ハイパーコンボ



電光パンチから連撃を繰り出すスクラップアンドロ。3段目ヒット後はフレンダーと共に突撃する。



地面をたたき付け、エネルギーの柱が飛び出すブルータルアクス。画面上部まで判定があるので対空技で使おう。



頭から緑色の光線を出す超破壊光線。ヒット後は爆発を起こし相手に大ダメージを与える。

タツカプHEROの秘密
●ロック=ヴォルナット補足:バリアアーム時の→+Bの武器攻撃には相手を壁バウンドさせる効果がある。状況によってはマシンガンスイープなどで追撃できるぞ。
●キャシャーン補足:ブルータルアクスはダウン状態の相手にも追撃としてコンボに組み込める。ブルータルアクスが入る状況をいろいろ研究すれば、相手に与えるダメージがアップするぞ。



ポリマー　ワンポイントアドバイス

ポリマーを使う上でキーとなるのはズバリ嵐の構えだ。構え中にAで下段攻撃、Bで中段攻撃、Cで移動投げを出せるため、接近戦でのガード崩し手段として使えるほか、構えをとってポリマーマークをためれば繋ぎ足刀蹴りを他の必殺技でキャンセルできるようになるため、結果的に攻めや連続技を強化できるのだ。接近戦では無類の強さを誇るポリマーだが、各種攻撃のリーチが非常に短い上に移動速度が遅いので接近を図りにくいのが欠点。攻撃時の姿勢が低くリーチに優れたしゃがみCの使いどころや、飛び道具系のアシストを持つキャラを後衛に据えることが重要になりそうだ。

必殺技



壁バウンドを誘発する2段技。A～Cの順に威力が上昇する代わりに、発生が遅くなる。Aならばしゃがみや立ちCキャンセルから繋がるぞ。



踏み込んで4連蹴りを放つ。ポリマーマークがあればキャンセルして必殺技を出せるものの、しゃがみ状態の相手にはフルヒットしにくい。



ポリマーマークが一つ溜まる構え動作。この後Aで下段スライディング、Bで中段パンチ、Cで移動投げに派生可能。近距離での攻めに使おう。



上昇しつつの蹴り上げで、連続入力で3段蹴りに派生できる。締めのサマーソルトキックでダウンを奪えるので、空中コンボに使いたい。

ハイパーコンボ



広い間合いと高い威力を誇る投げ技。↖+C→B→B→Bから空中版を出すと回避されにくいので使ってみよう。



ポリマードリルを召喚して突進攻撃を仕掛ける。発生はやや遅いが転身後は動作終了まで完全無敵となる。



ポリマーマークが3つ必要な分威力に優れる。発生が遅いので連続技には組み込みにくいのが難点だ。

ポリマー

Text.ハメコ。

ポリマー　技リスト

必殺技	
破裏崩拳	←タメ→+AorBorC
繋ぎ足刀蹴り	↓↘→+AorBorC
嵐の構え	↓↙←+AorBorC
ポリマースライディング	嵐の構え中にA
バックドラフト	嵐の構え中にB
ハリケーンラッシュ	嵐の構え中にC
反動三段蹴り(空中可)	→↓↘+AorBorC AorBorC→↓↙←+AorBorC
ハイパーコンボ	
真空片手独楽	一回転+攻撃ボタン2つ
転身ポリマードリル	A+B、A+B、B+C
Lv.3ハイパーコンボ	
必殺・幻影破裏拳(ポリマーマーク3つ必要)	↓↘→+攻撃ボタン2つ



ロール　ワンポイントアドバイス

ロールは通常技のリーチが非常に短く、地上戦ではアドバンテージを取りにくいので、判定の強いジャンプCを生かし、発生の早いしゃがみAが生きる間合いまで近づいていこう。エリアル始動技の↘+Cは発生が遅く、地上技からつなげる状況が無いため、しゃがみAからはしゃがみBを経由してしゃがみCにつないでいこう。遠距離ではロールいくわよー！　で各種必殺技を強化したり、ロールひとやすみで体力回復を狙うのも有効だ。ロールひとやすみは全体モーションが小さく、体力回復を狙えるポイントは意外に多いので、体力が減り、ゲージが余っている場合は積極的に狙おう。

必殺技



相手を横方向に大きく吹き飛ばすロールほーむらん。強化時は相手を壁バウンドさせるやられを誘発するため、追撃が可能だ。



必殺技を強化するロールいくわよー!。チャージ効果はロールほーむらん、ロールごしごしっ、ロールばっしゃーに適用されるぞ。



飛び道具のロールばっしゃーはリーチの短いロールの数少ないけん制手段。強化時は画面端まで届くようになるぞ。



ロールごしごしっはしゃがみCをキャンセルして出すことで連続技にすることができる。連打でヒット数がアップするぞ。

ハイパーコンボ



ロールごしごしっの強化版ともいえるハイパーコンボ。しゃがみA始動のコンボに組み込んでいこう。



体力を一定量回復させるハイパーコンボ。ハイパーキャンセルを生かせば回復できる状況を作りやすいぞ。



ヒット時のダメージが非常に高い…たいへんっ!　は、立ちCから連続ヒットする。勝負どころで使おう。

ロール

Text:よるよる

ロール　技リスト

必殺技	
ロールほーむらん(空中可)	↓↘→+AorBorC
ロールいくわよー!	↓↙←+AorBorC
ロールごしごしっ	←タメ→+AorBorC
ロールばっしゃー	→↓↘+AorBorC
ハイパーコンボ	
ロールごしごしっ'TURBO	←タメ→+攻撃ボタン2つ
ロールひとやすみ	↓↙←+攻撃ボタン2つ
Lv.3ハイパーコンボ	
…たいへんっ!	→↓↘+攻撃ボタン2つ

タツカブHEROの秘術

●ポリマー補足:嵐の構え中A&Bは通常技扱いなので必殺技でのキャンセルが可能。前者からはA破裏崩拳や繋ぎ足刀蹴りが、後者からはA破裏崩拳が連続ヒットするので覚えておこう。

●ロール補足:昇りジャンプC後にジャンプキャンセルをかけて即Cボタンを押すと、2段ジャンプモーションを出さずにジャンプCを出すことができる。攻め手のひとつとして活用しよう。



PTX-40A　ワンポイントアドバイス

両肩に装備した武装を使い、遠距離から相手の体力を削り取るのがPTX-40Aの基本戦法。武装には射程の長いガトリングガン、射程は短いが広範囲を攻撃できるショットガン、ミサイル部分がガード不能であるミサイルポッドの3種類があり、これらは武装の再装てん時にランダムに選ばれる仕組みだ。なお、ガトリングガンとショットガンは3回、ミサイルポッドは一度使うと自動的に廃棄される。また、RorLウェポンショット中に逆の肩のウェポンショットを入力すれば連続射撃できるので覚えておこう。接近されたら投げやクリティカルキャリバーで反撃すべし。通常技を出すなら発生が早く相手を浮かせられる↗+Cを。

必殺技



Aは斜め下、Bは真横、Cは斜め上に右肩の武装を発射する。なお、スタート時はミサイルポッドを装着しているのがうれしいポイントだ。



左肩の武装を発射。スタート時はガトリングガンを装着。なおし、Rともに武装廃棄後は同じコマンドで再装てんをする。



タックルを仕掛ける。A～Cの順に距離と速度が上昇。Cのみヒットすると相手を強制的に交代させる性質があるぞ。うまく使っていこう。



通常キャラの体ほどの大きさのチェンソー状の刃で攻撃する。A～Cの順に攻撃の持続時間が延びる。発生が速いので切り返しに使おう。

ハイパーコンボ



両肩の武装を再装填して同時射撃を行ったあと、ガード不能の誘導ミサイルを放つ。ミサイル発射までのスキが大きい。



巨大なチェンソー状の刃で連続攻撃を行う。2発目ヒット[illegible]は相手をロックしてさらに追撃して大ダメージを与える。



発生は遅いが移動距離の長いタックルを繰り出し、これが決まると変形しつつの連続攻撃に派生する。

PTX-40A

Text:ハメコ

PTX-40A　技リスト

必殺技	
Rウェポンショット	↓↘→+AorBorC
Lウェポンショット	↓↙←+AorBorC
ライオットタックル	←タメ→+AorBorC
クリティカルキャリバー	↓タメ↑+AorBorC
ハイパーコンボ	
バラージショット	←↙↓↘→+攻撃ボタン2つ
タクティカルブリッツ	→↓↘+攻撃ボタン2つ
Lv.3ハイパーコンボ	
L-P	←↓↙+AorBorC



ゴールドライタン　ワンポイントアドバイス

全キャラ中最大の体の大きさを持つゴールドライタン。攻撃を受けても仰け反らないハイパーアーマーの性能を持っているため、相手の攻撃をくらいながらでも強引にダメージを与えることが可能だ。一見大雑把に闘えそうだが、攻撃をくらい続けると気絶してしまうほか、ダッシュ中はコマンドを受け付けていないなど、丁寧に立ち回ることが要求されるぞ。近接戦では連打ができる立ちAとしゃがみAを多めに打とう、ガード時でも相手の体力を削ってくれるぞ。相手を端に追い詰めたら浮かせ技の↗+Cとゴールドプレスを使って大きいダメージを狙っていこう。

必殺技



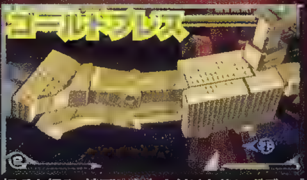
姿勢を低くして水平チョップを出す戦車返し。飛び道具を跳ね返す効果があるので、飛び道具でけん制する相手には打ち返してしまおう。



空母割りは大きな巨体を浮かし延髄切りを放つ。強にはスナップバックの効果があり、相手を強制的に交替させることができる。



ゴールドクエイクは足を浮かせて思い切り地面を踏み付ける。威力が高く、地震の部分がヒットした場合はダウンとなる。



相手を掴み、地面にたたき付けた後にボディプレスを御見舞いするゴールドプレス。地上だけではなく、空中の相手もつかむことが可能だ。

ハイパーコンボ



ゴールドキックは相手を空に[illegible]付けるハイパーコンボ。↗+Cからの連続技に組み込もう。



ゴールドクラッシュは思い切り地面を踏み、地震で浮いた相手を貫手で追撃するハイパーコンボだ。



ゴールドクラッシュから派生するゴールドフィンガークラッシュ。抜き手で押した相手を地面にたたき付けるぞ。

ゴールドライタン

Text:ハメコ

ゴールドライタン　技リスト

必殺技	
戦車反し	←↙↓↘→+AorBorC
空母割り	→↘↓↙←+AorBorC
ゴールドクエイク	↓↓+AorBorC
ゴールドプレス	レバー一回転+C
ハイパーコンボ	
ゴールドキック	→↘↓↙←+攻撃ボタン2つ
ゴールドクラッシュ	←↙↓↘→+攻撃ボタン2つ
Lv.3ハイパーコンボ	
ゴールドフィンガークラッシュ	ゴールドクラッシュ中に↓↘→+攻撃ボタン2つ

タツカプHEROの秘密

- PTX-40A補足:相手から攻撃を受けた際は発生の早いAクリティカルキャリバー→バロックコンボで切り返すといい。これがヒットしたら立ちA×3～5で追撃しておくといいぞ。
- ゴールドライタン補足:ゴールドクラッシュからゴールドフィンガークラッシュへの派生は貫き手がヒットしているときにコマンドを入力しよう。

タツカプ HEROESカフェ

いよいよ待ちに待った稼動まであとわずか！　それまで、当“HEROESカフェ”でまったりしていっておくんなもし。ついでに投稿したりしているうちに、気付けば稼動していたって寸法！



さ～あお前たちっ、『タツカプ』イラストがてんこ盛りの、このカフェでゆっくりしておいきっ！



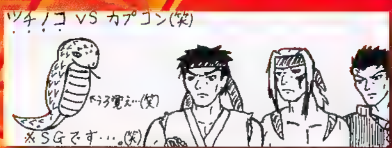


（住所不明　妃微既さん）
☆あわわゴメンなさい、封筒から開封されてしまい住所が不明にっ！



（東京都　よしみさん）
☆この近未来にまた遊んでもらえる奇跡の再会に、ビバ！

近日いよいよ稼動!!



（千葉県　N.H君）
☆幻のヘビが単身カプコンキャラの猛者共に挑む友情バトルストーリーと見せかけてただのSG（シケギャグ）



（奈良県　てつみん君）
☆『タツカプ』のジュンさんは、爆弾のそう快感とトリッキーなスピード感でお得なカンジになってますぜ！



（千葉県　中野君）
☆全くで。しかしコレぐらいのマッスラーでなくては他のキャラたちとまともにやり合えない気も？

全国の『タツカプ』ファンのみなっしゃ～ん、投稿お待ちしてるのよ～。



●まさかゲーセンでキャシャーンを動かす日が来るとは……。コレ、天野喜孝さんのデザインだと知らない人も多いのではないのでしょうか？
（三重県　しゃまでら男君）
☆その他、実は数々のタツノコキャラを手がけているのです。

●ドロンジョ様にカーソルを合わせてから特殊コマンドを入れるとタイムボカンのマージョ様が使用できる!!　……とかいう隠し要素希望。
（神奈川県　ガイアーズゆっくさん）
☆おお、それはとても希望しますに一票！

HEROESカフェ　投稿回覧板

○『タツカプ』美術館
ここHEROESカフェでは『タツカプ』のイラストを大募集！　個性的なキャラたちへの溢れる想いを筆に込めて、お気に入りの『タツカプ』キャラをドシドシ送ってネ。

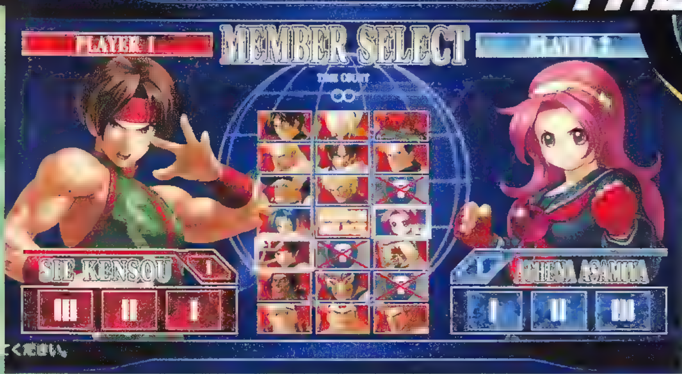
○夢のタッグ募集中
みんなの考えた夢の『タツカプ』タッグを募集！　タツノコやカプコン同士のチームからメーカーを越えたチームまでなんでもOK！　組んだ理由なども書いてネ。

○注意事項
その他、『タツカプ』ネタなら文章、イラスト問わず募集中！　その際、封書による投稿の場合は投稿物の裏などにも住所、氏名の記入をお願いします。

宛先はこちら！
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部　『タツカプHEROESカフェ』係

17人目までの参戦者を紹介！





THE KING OF FIGHTERS XII™

キャラクターセレクト画面に表示される20名分のキャラクター枠も、いよいよ全判明が間近！ 今回は新たに公式発表された、初代『KOF』からおなじみの3名の参戦者を紹介するぞ。

Text：カイゼルちくわ

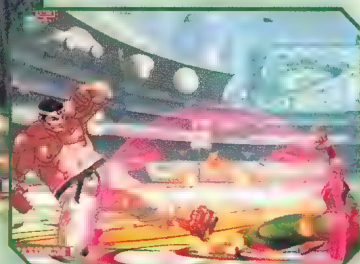
THE KING OF FIGHTERS XII	
■メーカー	：SNKプレイモア
■ジャンル	：2D対戦格闘
■操作方法	：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日	：2009年4月予定
■使用基板	：―



大門 五郎
Goro Daimon

聳え立つ嵐の山





ほぼすべての歴代『KOF』で、その力強さを発揮してきた柔道家・大門が、いよいよ参戦表明！ 左大写真はそのあふれるパワーの代名詞ともいえる超必殺技、地獄極楽落としのフィニッシュだ。下小写真のように巨体ゆえのリーチに優れた打撃技も健在で、けん制や連続技に活躍しそう。本作でも、対戦を語る上で欠かせない巨星となるか!?

連続技の仕様は？

昨今の2D格ゲーでは、ダメージソースや戦術を考える際には欠かせない連続技。TGS2008バージョンでは、通常技からレバー入れ技、さらに必殺技というおなじみの連続技はもちろん、通常技から吹っ飛ばし攻撃につなぎ、さらに吹っ飛びの相手に追撃することも可能だった。京の吹っ飛ばし攻撃→七拾五式・改→追撃など、キャラクターによっては空中連続技を伸ばすことができたので、研究しがいがありそうだ。勝率を上げるためには、とっさの連続技の入力精度やダメージ効率の向上が必須になるかも？



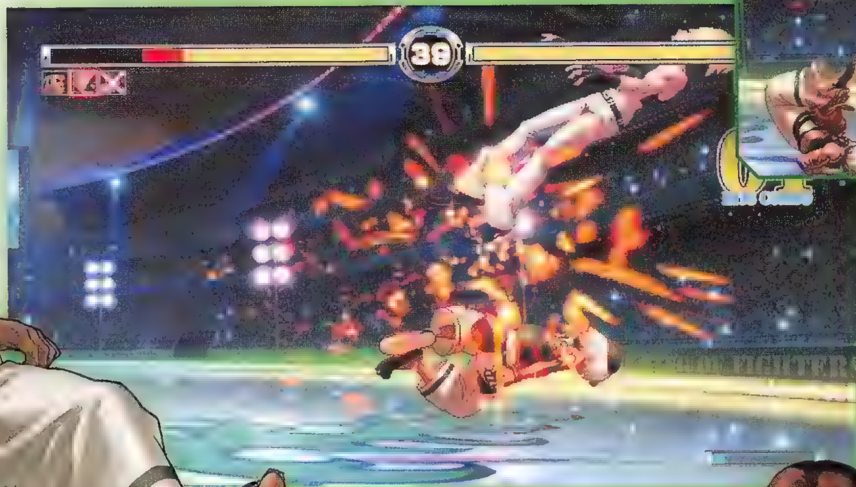
地上連続技は『KOF』シリーズ伝統のダメージソース。吹っ飛ばし攻撃からの空中連続技なども本作では重要になる？

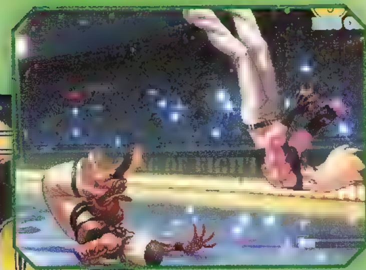


ガードアタックは吹っ飛ばし攻撃と同じモーションで攻撃するが、ここからは空中追撃が可能なのだろうか？



斗酒拳聖



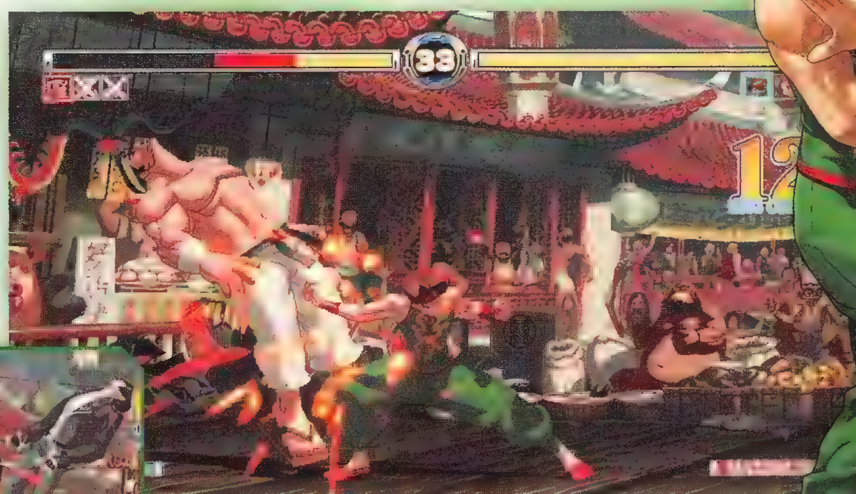


サイコソルジャーチームの師匠・鎮元斎は、おなじみのひょうたんと穴開き靴持参で登場。左大写真は、轟炎招来とはまた違う突進系超必殺技の一幕。この技の後は上小写真のように突っ伏すなど、コミカルな動きにも磨きがかかっている。

鎮元斎
Chin Gentsai



小龍飛天





ケンスウはアテナ同様、『サイコソルジャー』の2P時代の衣装で参戦！　その精悍な姿の通り、写真では12ヒットの多段連続技を繰り出しており、本作では接近戦型のキャラとして活躍しそうだ。左小写真のように龍顎砕も健在で、各種必殺技をどう連続技に組み込むか、研究しがいがありそうだ！

椎拳崇
Sie Kensou

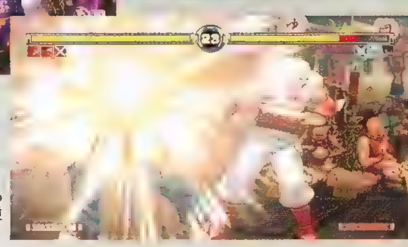
クリティカルカウンターのシステムがついに明らかに！

ガードアタックと相殺に続く、謎に包まれていた第3の新システム「クリティカルカウンター」だが、ついにその正体が判明した！

本作では近距離強攻撃を相手の攻撃に合わせて当てるとクリティカルカウンターが成立し、相手を「クリティカルダメージ状態」という無防備な状態にすることができる。相手がこの状態になると一定時間一方的に攻撃をたたき込める上、レバーを前に入れるだけでダッシュできるなど、攻撃がつなぎやすくなるようだ。また、クリティカルカウンター発生直後に超必殺技を入力すると、特殊な演出が入る。普段は決めにくい超必殺技も、ここなら確実に決められる!?

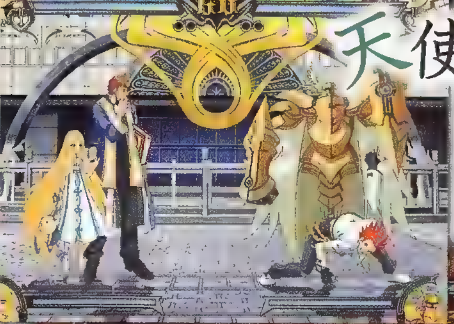


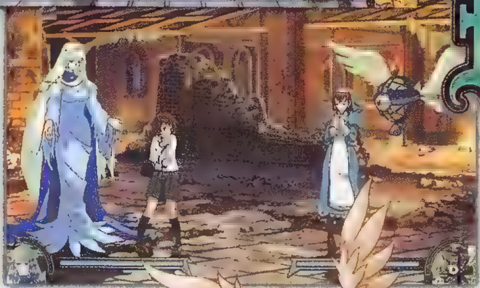
クリティカルカウンターが発生すると、画面がズームアップ。終了エフェクトが出るまで、思うがままに攻撃をたたき込めるのだ。



超必殺技の演出もド派手に変化!!　威力も変化するのだろうか？　強攻撃からの一発逆転も、本作では十分にありうるようだ。

天使の力を得た契約者三人を公開!!





Daemon Bride デモンブライド

今月も新たに公開されたキャラクターを、声優さんのコメントと併せて紹介! さらに気になる速報も……!?

Text:カイゼルちくわ

デモンブライド
- ■メーカー：エクサム
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日：今冬予定
- ■使用基板：eX-BOARD(エクスボード)

悲運の少年と二人の退魔師

今回判明した3名のうち、まず乃亜は初となる学園中等部の生徒。家族を奪いながらも天使との絆を与えた「東京大事変」は、まだ幼いともいえる彼の目に、どう映っているのだろうか……?

そしてリヒトとエメリアは、教立ステラ学園で教師と司書を務める兼任退魔師(エメリアは見習い)。師弟関係にある上、どちらも非常に個性的な性格のようで、学園での生徒たちとのやり取りや関係なども気になるところ。また乃亜も含め、3名とも手にした武器がそれぞれ変わったものばかりで、かつてない戦闘スタイルを見せてくれそうだ。



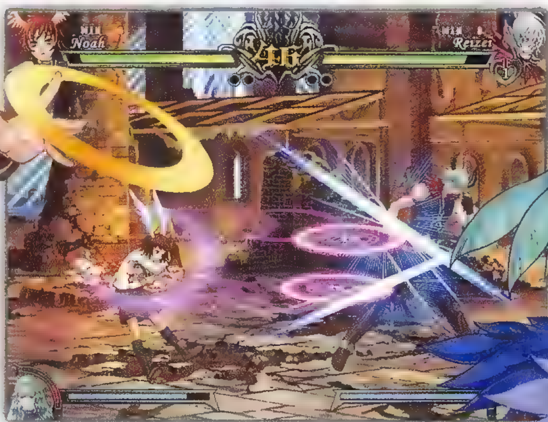
「昨日までの僕に……さよなら!」

現在思春期進行形
帷 乃亜
Noah Tobari

東京大事変で家族を失ってしまった少年。
気弱で怖がりな自分をなんとか変えたいと願っている。
教立ステラ学園中等部の2年生。

(CV:齋藤 彩夏)

女の子に見えてしまうほど小柄な乃亜だが、天使の輪のような武器を飛ばすことでリーチを補えるようだ。武器が二つある点からも、変幻自在な技の数々に期待できそう!?





「可愛い坊や、頑張るのよ……」

満ち溢れる慈愛の聖母
ガブリエル

東京大事変に巻き込まれた乃亜と契約した天使。
母のような深い愛で常に乃亜を見守っている。

アフレコ現場で直撃インタビュー! PART 3
出演声優コメント集

今月もキャラクターの公開に合わせ、声を演じる声優さんにアフレコ現場で実施したインタビューの一部を公開! 完全版は本誌携帯サイト「アルカディアモバイル」に掲載されているので、気になる人は今すぐ右QRコードでアクセスしよう!

スペシャルインタビュー



帷 乃亜
ハニエル役 **齋藤 彩夏**さん

レバーやボタンで遊ぶ格闘ゲームはちょっと憧れでしたので、今回のお仕事はうれしかったです。お仕事としてはほとんどやったことが無くて、「弱攻撃の"弱"って何だ?」などの難しさはありましたけど(笑)。ハニエルには物静かながら、リヒトへの好意や信頼を持つ可愛さを感じていただければうれしいです。乃亜は「やられ」も「弱・中・強」も(笑)、結構「頑張った」感がありますので、聞いていただけるとうれしいです。

最速! 実機プレイインプレッション

本作のテスト版をプレイできたので、ここに報告! 操作は弱攻撃・強攻撃・ブライド・ダッシュの4ボタンで、特にブライドボタンで簡単に多彩な飛び道具技が出せるのがそう快。ほかにも使って気持ちいい技がそろっており、さらに操作へのレスポンスも非常に良好。ダッシュは画面を自由に動き回れる上に飛び道具も無効化できるので、キャラを動かすのが非常に楽しかった!



「ちゃんとして。……お手伝いしないよ？」

警鐘を鳴らす幼き歌姫（リトル・ディーバ）

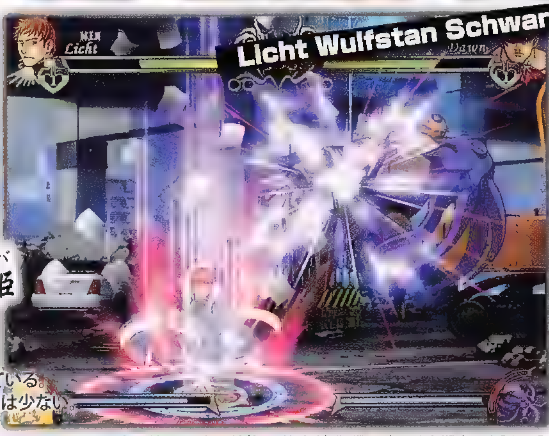
ハニエル

契約者であるリヒトを「お父さん」と呼び慕っている。
大変な人見知りでリヒト以外に姿を見せることは少ない。
その外見とは裏腹に辛辣な言葉を吐く。

咎を祓いし聖句（バイブル）

リヒト・ウルフスタン・シュヴァルツ

Licht Wulfstan Schwarz



少々だらしのない性格のリヒトだが、戦闘時には上写真のように、その実力を発揮。衝撃とともに舞い散っているのは、手にした聖書のページだろうか。天使ハニエルの言動や能力にも要注目だ。

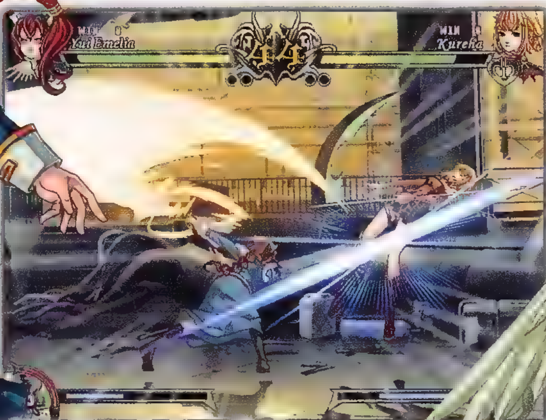


「天にましますい以下省略……っと」

ステラ学園の教師であり退魔師（エクソシスト）。
ヘビースモーカーで少々人生に疲れ気味。
いつもやる気がなさそうにしているので、
生徒からダメ親父と称されることもしばしば。
（CV:小野 大輔）



「悩める子羊さ〜ん。懺悔の時間ですよ！」



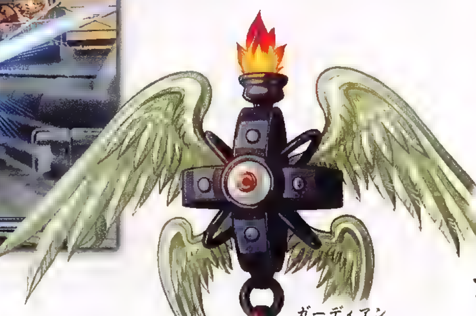
見習い退魔師のエメリアは、銃使い……と思いきや、巨大な銃剣で相手を一閃！ 剣の軌跡の大きさから見て、攻撃範囲は相当広そうだ。こう見えて、接近戦が主体となるキャラクターなのかも知れない。

闇を撃ち抜く聖光の使徒

三月原 結 エメリア

Yui Emelia Mitsukihara

ステラ学園の図書館司書兼退魔師見習いで、リヒトの弟子。
面倒見の良さから生徒たちにも慕われている。
本人は至ってマジメだが、やや天然気味。
（CV:佐藤 利奈）



「メタトロンユイ護ル」

古き貞節の守護者（ガーディアン）

メタトロン

東京大事変時に結と契約した一風変わった姿の天使。
体は小さいがその力は強大で、鋼の如き頑強さを持つ。



リヒト・ウルフスタン・シュヴァルツ役 小野 大輔さん

「一番年上、人生に疲れている」という設定を見て、ついにこういう役が回ってくる歳になったんだな、と感慨深いものがありつつも、デビュー作での役は90歳のおじいちゃんだったので（笑）、原点回帰だなとテンションが上がりました。「ふぅ、やれやれ」と言いつつも闘いに身を投じていく、アンチヒーロー的なカッコよさがリヒトの魅力だと思います。格闘ゲームが大好きなので、ゲーセンで稼働したらぜひプレイしたいと思います。



三月原 結 エメリア ガブリエル役 佐藤 利奈さん

ガブリエルはパートナーの乃亜ちゃんが非常に可愛らしいので、できる限りの母性を出せればいいなと思いながら、エメリアは「普通の女の子で」というお話でしたので、自然に楽しく演じました。まったく性格の違う役をいくつかいただいて最初はちょっとびっくりしたんですけど、役者魂といいますか、楽しみな面の方が強かったです。エメリアは非常に扱いやすいキャラと聞きましたので、ぜひゲームにもトライしてみようと思います。

イベント会場で実機出展決定！

1月に開催されるライブイベント「LINEAR vs. EXAMU」にて、本作を実際にプレイできることが判明！ イベント会場では試遊台が設置されるほか、イベント限定グッズの販売、ディレクターや出演声優のトークショー、ラジオの公開録音などで、「デモンブライド」の魅力的な世界観を稼働に先駆けて味わえるぞ。このイベントの詳細については143ページにて！



EMPRESS beatmania IIDX 16



DJ TROOPERSから約一年、待ちに待ったIIDXシリーズ最新作「IIDX EMPRESS」が遂に稼動! そこで今月は、待望の新曲と一新されたリザルト画面など、気になる最新情報を一気に紹介! チェックを済ませたら早速ゲームセンターへGO!

beatmania IIDX 16 EMPRESS
■メーカー KONAMI

EMPRESS 女帝降臨! 艶やかな音色に酔いしれろ!

蝶を基調とした優美なイメージである。DJ TROOPERSから一変、メインカラーをピンクに刷新し、EMPRESS(女帝)が持つ妖艶な世界観へと変貌を遂げた本作。追加された新曲の数は、なんと前作を上回る50曲以上の大ボリュームアップ! クラブミュージックを中心に、さまざまなジャンルの楽曲がプレイヤーを楽しませてくれるだろう。さらに、プレイ中に一つのミスも許されない「HAZARD」モードや筐体内TOP保持数ランキングが導入され、コアユーザーも遊び尽くせること間違いなしだ。また、TUTORIALモードに「HI-SPEEDの使い方」の項目が導入、初心者もより遊びやすくなっているぞ。



EMPRESSファーストインプレッション

全国のゲームセンターで稼動中のEMPRESSをみんなはすでにプレイしただろうか。今作のポイントは何といってもEMPRESSというサブタイトルに合わせたピンクのイメージカラーで女帝の放つ妖艶さと高貴な印象を与えるゲームデザインだろう。これまでのIIDXは硬派で敷居が高いという印象だったが、今作では女性プレイヤーなどの今までとは違う層のプレイヤーを引き付けるような、どちらかというとライトユーザーを主眼に幅広いプレイヤーに楽しんでもらえそうな感じの印象を受けた。

しかし、今までのIIDXシリーズ同様に、やりごたえ十分の曲は満載で特にV2のANOTHER譜面はレベル11の中でも屈指の難度を誇っていた。そのほかにも独断と偏見で「インパクトのあるタイトルの曲」「気になるアーティスト(ユニット名)の曲」「個人的に好きでオススメの曲」といった理由でオススメの曲をまとめてみた。プレイする曲に迷ったときに参考にしてほしい。

●編集部オススメ!? プレイ推奨曲リスト

ジャンル	タイトル	アーティスト
ONLY ONE EURO BEAT	ALL MY TURN -このターンに、オレの全てを賭ける-	SUPER STAR 満-MITSURU-
HOUSE	Bahram Attack-猫叉Master Remix-	猫叉Master feat.JUNE
HAPPY ☆ JIG	BRIDAL FESTIVAL !!!	S.S.D. with ななっち
DREAM TRANCE	Fly Above	Sota Fujimori
J-DANCE POP	まほろば	HHH+H





ハイセンス&ハイクオリティな楽曲たち

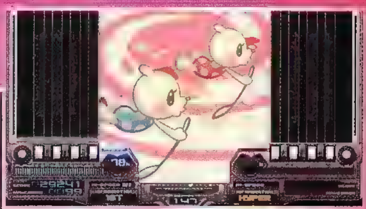
前作に引けをとらないハイクオリティーな楽曲が目白押しの今作。ここでは、稼動直後に人気が出そうな注目曲を紹介。まだプレイしていない人は見逃し厳禁だ!

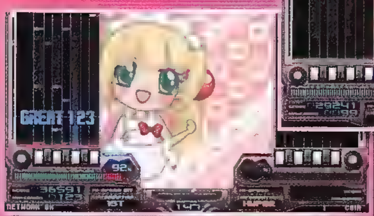
TECHNO POP
I'm Screaming LOVE
Creative Life

ピコピコでキラキラなサウンドに、ボコーダーボイスで彩られたメロディが可愛く跳ね回る楽曲は、まさに現在進行形でメジャーシーンを席巻している、[illegible]テクノポップの王道! ムービーも愛らしさ満点! サウンド、ビジュアルともに死角のない、EMPRESSの目玉曲だ。



[illegible]構成が展開されるこの楽曲は、[illegible]IIDX的な提案といえそうだ。

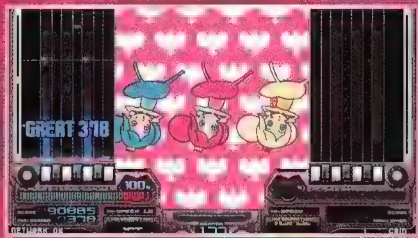




かわいらしいキャラクター[illegible]目を引くこと[illegible]ムービーを楽しむのもIIDXの楽しみ方の一つだ。

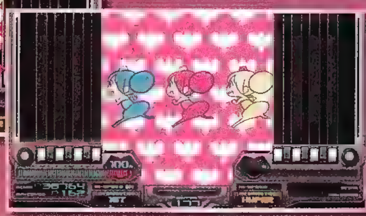
CANDY RAVE
smooooch・∀・
kors k

縦ノリヘヴィなリズムとラヴリー&キャッチーなハピコア的トラック。「smooooch・∀・」は当たりの良いサウンドとポップなムービーはロケテスト時点から爆発的な人気を呼んでおり、IIDX単体ではもちろん、ネットカルチャーをも巻き込んでヘビーローテーションされそうな一曲だ。



画面をところ狭しと走り回る三人娘。SigSigと同様に曲のイメージに合った疾走感がありつつラヴリーなムービーだ。





アップテンポでノリやすい曲調とその愛くるしいキャラクターのムービーでロケテストの頃から大人気の「smooooch・∀・」。[illegible]

DREAM TRANCE
Fly Above
Sota Fujimori

IIDXが誇るシンセマスター・Sota Fujimori[illegible]





リズムが取りやすく、[illegible]オススメ。

曲名の[illegible]トラックだ。

PROGRESSIVE
V2
TAKA

前作の収録曲Blue rainに続きdj TAKAのソロアルバム"milestone"から V-conclusion が「V2」として登場。バイオリンの演奏が加わり、よりクラシック色の強いアレンジとなっている。



ムービーはなんとバイオリンの演奏付き。[illegible]



V2と銘打つだけありANOTHERの難易度もVに引けを取らず難しくなっているぞ。

知ってでお得!? はみ出しIIDX情報!! コナミのe-AMUSEMENT PASSメンバーズサイトでは何と「beatmania IIDX 16　EMPRESS」のデータ閲覧サービスが開始されます。詳細はこちら→http://www.ea-pass.konami.jp/

EMPRESS beatmania IIDX 16

EMPRESS PLACE

DJ TROOPERSのころから恒例となりつつあるDJ YOSHITAKAが司会のインタビューコーナー。装い新たにEMPRESSに関するいろんなゲストを呼んで、このコーナーでしか聞けないことを話してもらいます。記念すべき第一回目のゲストはなんと、人気声優の小林ゆうさんです!

IIDXアーティストと声優のコラボレーションが実現!

DJ YOSHITAKA（以下Y）　いよいよ始まりました。DJ YOSHITAKAの「EMPRESS PLACE」のコーナーです。毎回恒例になりつつあるのですが、新作が出るたびに雑誌でアーティストを呼んで、僕が対談するコーナーなんですが、今日はなんと今回『beatmania IIDX』シリーズ初登場の「小林 ゆう」さんにお越しいただきました。

小林 ゆう（以下K）　ありがとうございます。『beatmania IIDX』ファンの皆さま、アルカディアの読者の皆さま、初めまして。「小林 ゆう」と申します。どうぞよろしくお願い致します。

Y　いやぁ、よろしくお願い致します。

K　本日はYOSHITAKAさんのお部屋にお邪魔させていただきました。

Y　いつの間にかペース持っていかれましたね（笑）。



実は、こうやってゆっくりとお話するのは初めてなんですよね。

K　そうですね。

Y　今回お越しいただいたのはほかでもございません。小林さんがついにBEMANIデビューを果しました！（割れんばかりの拍手）

K　そうなんです。初めて『beatmania IIDX』さんのアーティスト様の中に入れていただきまして、「翼」というすばらしい曲を歌わせていただくことになりまして、大変感謝しております。

Y　さっそくですが、ちょっとした自己紹介をお願いしてもよろしいでしょうか？

K　いろいろなアニメで声優のお仕事をさせていただいております。歌が大好きな駆け出しの声優です。

Y　なるほど。CDもたくさん出されてますよね。

K　そうなんです。今までにCDを出させていただいていたんですが、まさか私がこの『beatmania IIDX』の世界に入れていただけるとは夢にも思っていませんでした。これまで『beatmania IIDX』の世界というものは私には全然遠い、まったく別世界のすてきなキラキラの世界というイメージで、憧れの世界と思っていましたので。

Y　僕もまさか声優さんに楽曲を書くことになるとは思いもしていませんでした。お仕事をお願いする前に写真集を見せていただいて、CDも聴かせていただきまして、僕が担当させていただくことになりました。そして、声を掛けさせていただいたんですけれども、長い道のりでした。ゲームに収録されるサイズは2分ぐらいなんですけれど、今回はなんと着うたフルでですね、ロングバージョンを配信することが前もって決まっておりましたので、長い方から作ったんです。だから、いつもの2倍の時間をかけて、2倍の気合を入れて作っております（笑）。

K　いろいろなことが2倍です。皆さまが何倍も楽しんでいただけるような一曲になっております。すごく有名で皆さんに親しまれていて、大会も開かれている『beatmania IIDX』の世界に一歩お邪魔させていただくことになったのが、自分としましては本当に身に余る光栄だと思います。

Y　しかも、初登場でロングVer、PVもあるわですからね。

K　そうなんです。PVにも出演させていただいたんですが、清楚で女性らしいところをイメージとして出してくださって、とってもさわやかですてきな感じにしていただきました。私が初めて挑戦させていただいたイメージのPVになっておりますので、皆さま、プレイしながら見ていただくのは難しいと思いますが、良かったら一度でも見ていただけたらと思います。

Y　今回「EMPRESS」ということで、新規の女性のボーカリストが欲しいと思っていたんですが、小林さんのプロフィールとお写真を拝見させていただいた時にぴったりだと思ったんですよ。新人賞なども取られていて、これからもっといろいろな場所で活躍されるんじゃないかと思い、「翼」という曲名にさせていただいて、「頑張ってください！」というスーパーエールを送らせていただきました。

K　ありがとうございます。エールを頂きました！この「翼」ですけれど、サウンドだけではなく、歌詞もDJ YOSHITAKAさんが書いてくださって、すごくびっくりしてしまいました。またその歌詞が素晴らしいんです。白であるイメージ、女性らしさといったものを提案して、新しい自分というものを引き出してくださってすごくうれしかったです。

Y　いえいえ。すでに発売されている商品を見させていただいて、非常に高いポテンシャルを感じましたので、これからもっと「高く」そして「広く」ご活躍されるのではないかと思い、歌詞を書かせていただきました。

K　DJ YOSHITAKAさんがサウンドプロデューサー様でありながらも、私のプロデューサー様にもなっていただいて、さらにレコーディングの時にも自らディレクションしてくださったんです。それもすごいことだと思いました。曲も歌詞も書いてくださったので、レコーディングの時に私が分かりやすいように、歌いやすいように手取り足取りディレクションしていただいたんですけれど、その時にDJ YOSHITAKAさんが私に仮歌を歌ってくださったんですよ。歌詞を書いてくださったので、ニュアンスを伝えるためにDJ YOSHITAKAさん自らがブースに入って歌ってくださって、本当にスペシャルなものを頂いてしまって驚いてしまいました。そのことも私にとってはすごく財産だと思っています。

Y　こちらこそ大変勉強させていただきました。やっぱり音楽ですので、言葉だけでは伝わらないこともありますよね。だからニュアンスを伝えるときは自分で歌って、ボーカリストさんに伝えるのが一番アーリータイム（早い）ですよね。







今回のゲスト

小林 ゆう

非常に礼儀正しく、誠実な性格だが今回の対談では意外におしゃべりな一面も。2008年、第2回声優アワードにて新人賞(女優部門)を受賞しており、今後の活躍にも注目!!

K　歌詞を書いてくださったDJ YOSHITAKAさんが仮歌を歌って聴かせていただいたので、曲自体をつかむことができて、それがよりレコーディングがスムーズに進んだキーになったと思うんですよね。

Y　レコーディング秘話がたくさん出ますね。ところで音楽経験はあるのですか？

K　歌は大好きなのでCDを出させていただり、アニメのタイアップなどでいろいろ歌を歌わせていただいていたり、歌手の活動をさせていただいています。昔はピアノを弾いていたことがあったり、ギターを買って……。

Y　ギターを買ったんですか!?

K　はい。弾き語りをしたいと思いまして、代々木公園に一人で行って練習したりしていました。

Y　これはすごいことですね。

K　あとはダンスが好きです。『beatmania IIDX』の楽曲はとてもダンサブルで踊ることにぴったりで、ダンスが好きな方もみんなお好きなんじゃないかなって思うんです。「翼」もプレイしていただくのはとっても楽しいですし、歌っていただいても、踊っていただくこともできますので、そういう意味ではピアノやギター、ダンスなどが自分が音楽のほうでも関わらせていただくようになった入り口になるのかなと思います。

Y　なるほど、もともと音楽が大好きなんですね。収録の時にピッチや音感も良く歌がお上手だったので何か経験があるのかなと思ってました。

K　ダンスの先生と歌の先生に教えていただいていたんですけれど、そこでいろいろなことをさせていただきました。タップダンスなども学ばさせていただいて、タップをしながら早口言葉を言うとか、すごく変わったレッスンをさせていただきました。

Y　想像し難いレッスンですが、なんだか楽しそうですね。

K　歌を聴いていただければ、私が何をお伝えしたかったのかが分かると思います。素晴らしい歌詞で、これから自分が歌の仕事をさせていただく中で背中を押してくださる、銀色の世界に飛び立つというような感じで、鳥のように大空へ羽を広げて飛び立ちたいという気持ちを込めさせていただきました。

Y　PVの最後に羽が出てますからね。「言ってるだけじゃない。出しちゃってる！」みたいな。

K　出させていただきました。PVを見ていただくとさらに楽曲、歌詞、PVのトライアングルで「翼」の世界を皆さまに深く知っていただけると思います。

Y　これから何かを始めようという人には、ぜひ聴いてほしい楽曲ですね。「人生、君が主役だ」と言いたいですね、僕は。ここに来て強く。

K　そうですね。皆さまが自分が主役という気持ちで聴いていただければと思います。

Y　さて、話は変わりますが、『beatmania IIDX』はプレイされたことはありますか？

K　はい、あります。遊んだなんて滅相も無いんですけれども、とっても楽しくて、初心者の私でも、ものすごく楽しませていただける、どなたでも最初から楽しめるゲームだと思いました。一回目からものすごく楽しく、一人でももちろん楽しめますし、二人で対戦もできて楽しめて、腕を磨いていけばさらに楽しいと思いました。あと、映像を見る楽しさもあってすごく楽しませていただきました。

Y　そうですね、いろいろな楽しみ方があると思うんですけれども、これを機に小林さんのCDを聴いていた方も『beatmania IIDX』を始めていただけたらなと思います。

K　そうですね。この間私がイベントをさせていただいた時に初めて「beatmania IIDXに収録させていただくんです」というお話をしましたら、「おー」という地鳴りのような皆さんの驚きの言葉を頂きました。普段アニメなど、いろいろなきっかけで私を知ってくださった方が『beatmania IIDX』のような、まったく別の世界でも活動させていただくことに驚かれていたのですが、これで相乗効果を得られればと思いますよね。

Y　今後ライブで歌うときはご一緒できればすてきですね。

K　ぜひお願いします。実はそれがすごい夢だったんです。『beatmania IIDX』さんのおしゃれな世界のライブに自分も交ぜていただければと思っていたんですよ。

Y　そういえば、ラジオもやられているんですよね。

K　そうなんです。『beatmania IIDX』さんをご紹介させていただくコーナーを持たせていただいているんですよ。DJ YOSHITAKAさんのファンの皆さま、なんと今度DJ YOSHITAKAさんがご登場されるかもしれませんよ。

Y　本日はお忙しい中ありがとうございました。

K　こちらこそありがとうございました。

(11月12日　コナミデジタルエンタテインメント本社にて)

「翼」着うたフル(R) 絶賛配信中!

今回の対談で話題となった、「翼」のゲーム収録バージョン着うたフル(R)がケータイサイトKONAMI♪MUISCフル(http//mf.573.jp)にて絶賛配信中！　下のQRコードを読み取って、早速アクセスしてダウンロードしよう!

さらに2008年12月17日には今回の対談で紹介されたロングバージョンが配信決定! ロングバージョンはゲームセンターでは聴けない、ファン必聴の一曲だ。

QRコードを読み取って、早速アクセス!

パワーアップした『湾岸ミッドナイト マキシマムチューン』がついに稼働を開始！

「3」進化版の「DX」が登場。注目はやはり新たに加わる「名古屋高速環状線」だろう。さらに新キャラクター、そしてNEWマシンも追加される。ゲームシステムも進化して盛りだくさんの内容だぞ！

湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3 デラックス
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：レース
■操作方法：ハンドル＋ギア＋ペダル×2
■発売日：2008年12月予定
■使用基板：SYSTEM N2

Text: ずるずる®

湾岸ミッドナイト MIDNIGHT MAXIMUM TUNE 3DX

湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3 デラックス

デラックスに生まれ変わった「マキシマムチューン3」

『3』のバージョンアップ版として登場する本作。しかし単なるバージョンアップでは済まされないほど充実した内容となっているぞ。

ライバルやマシンが増えるだけの単純なものではなく、今回のバージョンアップではそれにプラスしてコースも増設されているのだ。

また、システムも一新され、マシンの馬力にまで手が入った。さながらNEWゲームの装いだ。それこそが『DX』たるゆえん。早速紹介しよう！

ハイテクマシンでバトルに挑め

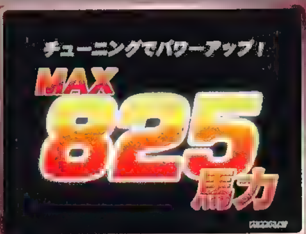




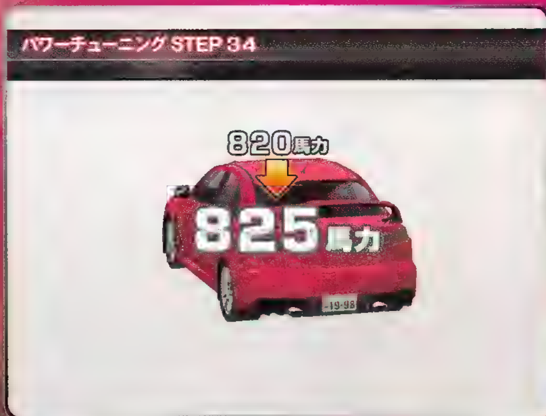
新たなコンセプトで登場したランサーエボリューションXとインプレッサ WRX STIの2台が、本作で採用された。どちらもハイスペックなマシンだけに人気を集めそうだ。

バトルは未知の領域へ 825馬力ついに解禁

『3』で最大エンジンパワーが820馬力に引き上げられた。そして今作では、さらに5馬力上乗せされたのだ。これにより最大のエンジンパワーは825馬力に。たった5馬力のアップだが、この馬力のアップは必ずバトルに影響するだろう。



この数値の表示の大きさからしてその重大さを感じざるを得ない。一体どんな世界になるやら…！

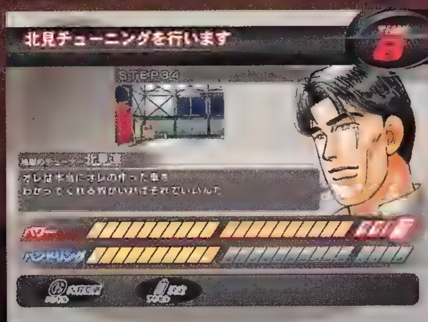


パワーチューニングの段階ステップの34番目として「この825馬力」が用意される。たった5馬力ではあるが、同じレベルのマシン同士のバトルでは大きなアドバンテージになり得るはずだ。この差がマシンにどんな変化を与えるかは今後の記事展開で紹介していこう。

これから始める『湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3 DX』

ここでは本作のベースとなる、ゲームモードを紹介する。これから『マキシマムチューン』をプレイする人は、まずここでゲームモードの内容を理解してほしい。なおマシンのチューニングやドレスアップ、データの保存にはチューニングカードが必要になるぞ。

ストーリーモード



バトルに勝ってチューニングポイントがたまると、マシンをチューニングできる。馬力を重視するか、それとも足回りを重視する？

原作コミックに登場したキャラクターとバトルを繰り広げるモード。基本的にライバルより早くゴールすれば勝ちとなる（例外あり）。バトルに勝つとチューニングポイントがたまり、これがいっぱいになると馬力or足回りを一段階パワーアップできる。

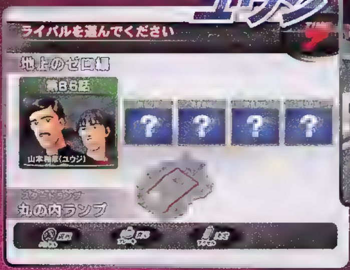
個性豊かなキャラと熱いバトルを繰り広げる！



バトル中に挿入されるキャラクターのセリフもこのゲームの特徴の一つ。セリフに気を取られてミスしないように！

ストーリーモードに 新たなライバルが登場

原作のコミックに登場するキャラクターとバトルするストーリーモード。このストーリーモードにも新キャラが追加される。新たにバトルの相手になるのはユウジ、萩島、石田の三人。コミックを読んでいる人には、もうおなじみ!?



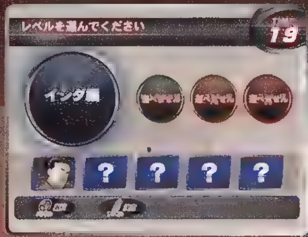


本名は岸田ユウジ。職業はカメラマンのアシスタント。実はYM SPEEDの代表、山本と腹違いの兄弟にあたる。





本名、萩島 信二。かつて「FDマスター」と呼ばれた男が、ライバルとして戦いを挑んでくる。その実力やいかに!?





原作コミックの古いファンには懐かしいキャラクターではないだろうか。初期に登場していた石田カメラマンもバトルに参戦。

話題の新車も登場 ニューマシンが追加

レース＆ドライブゲームといえば、どんなマシンに乗れるのか!? ということが重要だろう。本作では『3』から新たなマシンが追加された。それはこの3台だ。

スバル インプレッサ WRX-STI

後部の形状変更でコンパクトになり、戦闘力がアップ！



ミツビシ ランサーエボリューションX



復活を遂げたギャランのホットバージョンにあたるランサーエボリューションX。2007年に発売されたばかりのニューマシンだ

マツダ ロードスター



国内では数少ないFRレイアウトのスポーツカー。エンジンや足回りをチューンアップすることで、どんな走りを見せてくれるのか!?

日本三大都市を網羅 名古屋高速環状を収録

本作で追加された新コースは、名古屋高速環状。簡単なレイアウトなので、マシンパワーが勝負の分かれ目になる!?



高速サーキットが追加だ!



レイアウトは単純。しかも名古屋らしくコース幅が広い。チューニングレベルの近いマシン同士のバトルでは乱戦間違い無しだろう。

分身対戦モード

プレイヤーの「分身」とバトルするモード。バトルの相手は「ゴースト」ではなく、実体があり、プレイヤーのクセを反映した走りをするので、実在のプレイヤーと対戦している感覚が味わえるのだ。バトルに勝つとマシンをドレスアップできるぞ。



バトルに勝ってマシンをクールにドレスアップしよう。あえてノーマルのままっていうのもかっこいいかも!?



ライバルに勝つとマキシコインをゲットする。

タイムアタックモード

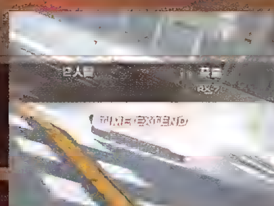
コースを単独で走り、タイムを競うモード。コースにはライバルもアザーカーも居ないので、ストイックに最速ラップを目指せるぞ。



NEWマシンの速さはいかに？ また825馬力はどう[illegible]

10人抜きモード

次々と現れるライバルを、時間内に10人抜き去るモード。ライバルの前方には青色のラインが表示され、到達すれば撃墜したことになる。10人を抜くまで、一瞬たりとも気を抜けないぞ！



いかに瞬殺するかが楽しみなモード。825馬力必須か!?



狙うは「公道最速」の称号！ ついに新作が登場！

頭文字D ARCADE STAGE 5

頭文字D ARCADE STAGE 5
■メーカー：SEGA
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル＋ギア＋ペダル×2
■発売日：2009年
■使用基板：LINDBERGH

ついに新バージョンが登場となった「頭文字D アーケードステージ」。今回は新しいコースやライバル、マシンなどの情報をお届けする。

新たなゲームモードが追加 「走り屋イベントモード」を搭載！

本作では新たにゲームモードが追加された。全国の店舗を対象に、数々の大会が催されるというモードで、その名も「走り屋イベントモード」だ！

自己のテクニックを思う存分に試すことができる「走り屋イベント」なる新しいモードが追加される。このモードは期間限定で開催される、いわばセガ公式の大会といったところ。

この新モードは、決められたコース、駆動方式などのレギュレーションの中で、対戦バトル、またはタイムアタックモードで速さを競うというものだ。

またレギュレーションの違いだけでなく、その開催されるイベントの規模も変化する。「県別大会」、「地方大会」さらには「全国大会」という大きな大会まで用意される。

開催される大会の規模、参加条件となるレギュレーションに関しては、複数用意されているようだ。これにより、どんなレベルのプレイヤーでも参加可能な大会が必ず見付かるようになっているぞ。

どんなイベント、レギュレーションで開催されるかは、発売後の大きな楽しみである！



どのような展開でイベントが開催されるかはまだ不明だが、いろんな形式で大会を楽しめるのはプレイヤーにとって朗報だ！

一人で走るタイムアタックや対人戦で峠最速を目指せ







対人戦やタイムアタック、大会の規模や細かなレギュレーションなど、多種多様なイベントが用意されるようだ。

あのチームがバトルに参戦決定！
新ライバル&新車、新コース追加

新ステージになると当然気になってくるのが新たに出現する強力なライバルと、そのライバルが駆るマシン。その新しいライバルは、もちろんこの二人だ！



チーム246
小早川





原作では啓介とヒルクライムでバトルすることになる小早川。そのマシンは、ミツビシランサーエボリューションⅦ（CT9A）。後追いを選んでバトルに挑むが結果は惨敗だった。



チーム246リーダー
大宮 智史



チーム246のリーダーで、レース経験もあるドライバー。拓海とのダウンヒルでバトルするが、スピンして負けてしまう。マイカーは、マツダのロードスター RS（NB8C）だ。



原作では、神奈川エリア最初の相手として登場する小早川と大宮。果たしてその実力やいかに!?



バトルは新たな舞台へ
新コース「長尾」

追加されるのは新しいライバルとマシンだけではない。神奈川エリアのライバルが登場するのに併せて、新コースが追加される。それは「長尾」。神奈川県の箱根と静岡県の御殿場の間にある峠で、観光名所としても有名な長尾が、新しいバトルの舞台となるのだ。写真を見る限り、公道最速伝説でライバルとなって出てくるのは246のようだが……。





富士山が見える絶景ポイントがある長尾峠。そこを舞台にバトルを展開することになる。しかしバトル中は当然ながら風景を楽しむ余裕は……コースに慣れたら少しは観光できるかも！

『m.o.v.e』の楽曲がバトルをさらに盛り上げる

m.o.v.eはyuri、motsu、t-kimuraの三人組ユニットで、1997年に『ROCK IT DOWN』でデビュー。2009年の1月21日には9thアルバム『Humanizer』（AVCT-10169／3150円[税込み]）のリリースを予定している。1998年に発表したセカンドシングル『around the world』がアニメのオープニングテーマに使用され、『頭文字D』のファンや車ファンからも人気を集めるようになった。そして本作でもこのm.o.v.eがオープニング曲の『BLAZABILITY』とエンディング曲の「Lady Butterfly」の2曲を提供。何とこの2曲、ゲーム用に書き下ろされた楽曲なのだ。m.o.v.eの曲に気を取られて、バトルどころではなくなったりして⁉



頭文字Dの主題歌といえばご存知m.o.v.e。そのm.o.v.eが強力にゲームをバックアップしてくれるぞ！

m.o.v.e 公式HPアドレス:www.electropica.com

頂点のプレイヤーの動きを見る

STREET FIGHTER IV

今回はキャラ攻略に加え、初～中級者がつまずきやすい部分をかみくだいて攻略。また、付録DVDには上級者のプレイを収録しているので、どのプレイヤー層にも役立つ情報満載だ。

STREET FIGHTER IV（ストリートファイターIV）
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋6ボタン
■発売日：2008年7月（稼働中）
■使用基板：TypeX2

Text：チームストIV（OYZ、がーくん、KYO、ケンちゃん、伝説のオタク、パチ、ラオウ、ロケット）

セービングアタック……セービング
スーパーコンボゲージ……SCゲージ
リベンジゲージ……Rゲージ
N……ニュートラル
F……フレーム
C……キャンセル
SC……スーパーキャンセル
EX……EXセービング
・でのつなぎ……ターゲットコンボ
攻撃を出さずに着地するジャンプ……空ジャンプ

付録DVD 収録コンテンツ

武神降臨 格闘ゲームの神「ウメハラ」コンセプトマッチ

2008年で最注目となったタイトル『ストリートファイターIV』で、伝説のプレイヤーといえる「ウメハラ」が復活。うわさに違わずBP（バトルポイント）ランキングで1位を突っ走る氏を招待し、ウデに覚えのある6人のプレイヤーと対戦してもらった。試合はもちろんのこと、対戦前後のインタビューにも注目したい！

ウメハラ VS. 6人の精鋭たち

ウメハラに挑むのは以下の6人。いずれもさまざまなゲームで名を馳せた強者ばかり。BPの順で、各人に3試合ずつ対戦してもらった。その中から注目の試合を収録したぞ

ウメハラとは

2D格闘ゲームの神として知られる。オフィシャル全国大会3連覇（ヴァンパイア セイヴァー、ストリートファイター ZERO3、カプコンVS.SNK）という偉業を成した。現在はプレイ頻度が下がったものの、ウデは衰えるどころかより洗練されている。本作では通算バトルポイント全国1位をキープ（11/14現在）。

キャラクターは、やはりシリーズを通して使っているリュウ。永きにわたる半身の、練達の業を見よ！



ウメハラ組み手対戦表

ウメハラ	○	VS.	×	井上
	○	VS.	×	
	×	VS.	○	
	○	VS.	×	板橋ザンギエフ
	○	VS.	×	
	○	VS.	×	
	○	VS.	×	ふ～ど
	○	VS.	×	
	○	VS.	×	
	○	VS.	×	じょえ
	○	VS.	×	
	×	VS.	○	
	○	VS.	×	ネモ
	○	VS.	×	
	○	VS.	×	
	○	VS.	×	マゴ
	×	VS.	○	
	×	VS.	○	

18試合中、14勝4敗



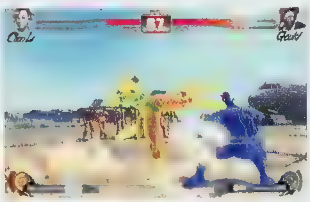
覇山蹴に合わされると大惨事になってしまう相手のセービングアタック。対策は必須だ！

Text：がーくん

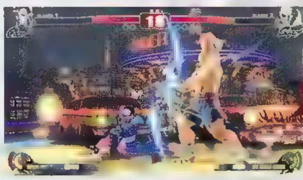
セービングアタック対策

相手のセービングアタックによるけん制には、中距離と近距離で対応を変える必要がある。中距離では遠距離立ち中Ⓟを相手に受け止めさせてキャンセル中覇山蹴で攻撃を避けつつ反撃するのが簡単。ただし、サガットなど攻撃の打点の高いセービングアタックにはつぶされてしまう。また、相手が長めにためて覇山蹴ヒット直前に攻撃を当てられてもつぶされるので注意しよう。この距離では、ダッシュ→EX百裂脚がオススメ。多段なのでセービングアタックを確実につぶせるぞ。相手が画面端付近でセービングアタックをためるようなら確認して素早く鳳扇華を出すのもあり。相手のバックステップ中に当たり空中ヒットになっても連続ヒットしてくれるので安心だ。ケンのみバックステップの硬直中は地上判定なので、どの位置でもセービングアタック確認後に鳳扇華が安定するぞ。

投げが届かないくらいの距離では、しゃがみ強Ⓟを出すと1段目が受け止められた後に2段目がカウンターヒットするのでしゃがみ弱Ⓚや近距離立ち強Ⓚで追撃しよう。ほかにも、しゃがみ弱Ⓟを受け止めさせればガードが間に合うので安定行動。しゃがみ弱Ⓟ後はバックステップで避けたり、鳳扇華の無敵を利用し反撃を狙うことも可能だ。



ダッシュ→EX百裂脚は➡➡→強Ⓚ中Ⓚ弱Ⓚズラシ押し→ⓀⓀ同時押し連打で出すといいぞ。



サガットのような前進してためるセービングアタックにはしゃがみ強Ⓟによる迎撃がオススメ。1段目を受け止められても……、



相手の攻撃が当たる前に2段目がヒットする。カウンターヒット時は5フレーム有利なのでしゃがみ弱Ⓚによる追撃が簡単だ。

ストIV事典 春麗補足：セービングアタックをバックステップで避けた後は、遠距離立ち強Ⓚ（理想は歩いて⬅+中Ⓚ）で反撃していきたい。

さまざまなゲームで活躍する6人の挑戦者



ネモ

マスターにして最強の春麗使い。ギルティギア、KOFシリーズで知られるトッププレイヤーだ。攻略を詰めたシンプルな戦術と人間の強さで勝ち続ける。



じょえ

C.ヴァイパーを使用。闘劇08ではVF5Rで優勝するなど、様々なゲームで活躍する。持ち前の器用さで独創性溢れる自由度の高いプレイを見せる。JOEの名で有名。



井上

ベガを使用。メインキャラを定めないマルチなプレイヤーで、総試合数はかなりのもの。闘劇08ではストIII 3rd優勝。またカプエス２の全米大会優勝も有名だ。



ふ～ど

リュウで参加。バーチャファイター5で特別称号『天龍』を持つVF界最強プレイヤー。闘劇08VF5R優勝。ヌキいわく「格ゲー界最高の人間性能を持つ男」。



板橋ザンギエフ

VFプレイヤーとして知られる強豪。闘劇08優勝、全米大会EVO2連覇、加えて先日の世界大会WCG2008で世界チャンピオンに輝く。胆力で勝負の実力派だ。



マゴ

『2D神』を自称する猛者。サガットを使用し、通算バトルポイントでウメハラに迫る。闘劇はカプエス２、カプコンファイティングジャムの2タイトルで優勝している。

瞬きすら許されない！　～見どころ～

知った仲もあれば、初顔合わせもある今回の収録、見どころを俯瞰の視点から少し触れていこう。

まず、ほぼ初見での対戦となった板橋ザンギエフとふ～ど。この組み合わせは、ウメハラ氏は攻略を重視した立ち会いを見せた。相性を熟知した技を出し、それで動きを誘ってから行動している。

ネモ・じょえ戦では、ウメハラ自身は対戦数が少ないが、普段考えていた攻略をぶつけたとのこと。その攻略の視点、実行力は見事。

そして井上・マゴ戦。タイトルを超えて続く、人間勝負の熱さを感じられる一戦となっているぞ。



ウメハラいわく「自信のある」ザンギエフ戦。置き技のつぶし方、インファイトの選択肢は必見。

複雑に絡み合う因縁

プレイヤーに歴史あり。ウメハラを巡るエピソードを紹介だ。

ネモはGGXXでウメハラと凌ぎを削った。ウメハラも「ネモって結構強いんだね。ほかにはだいぶ勝ってるみたい」と実力を認めている。じょえはZERO3時代にランバトで勝利し（当時は「少年ガイ」）、「子供がウメハラを倒した」というニュースがゲーセンを駆け巡った。井上はゲームをやり込み始めた契機がウメヌキ伝説で、カプエス２全米大会決勝でウメハラを破り優勝。マゴは闘劇05のカプジャム決勝でウメハラを破り、二冠達成を阻止。今回がウメハラ超えが成される最後の機会か……。



2D格闘の歴史にウメハラあり。今作でもまた、新たな１ページが刻まれる。



対戦攻略

エル・フォルテ

プロペラトルティーヤ（以下:プロペラ）を使った起き攻めとその後のセットプレイを紹介するぞ。

［Text：伝説のオタク］

プロペラの持続重ね

相手のダウンを奪った後、起き上がりにプロペラの持続を重ねれば、バックステップで回避されても反撃を受けにくくなる。ここで、相手がプロペラをジャンプで回避するようなら、EXワカモーレレッグスルーで迎撃できる。このときはプロペラの動作終了間際に↘↓↙↘↓↙～と入力しておき、硬直が解けた直後にボタンを押せば、自動的に相手のジャンプ方向にEXワカモーレレッグスルーを出せるぞ。

Rゲージがあるなら、同じ状況で↘↓↙↘↓↙～と入力後、相手のジャンプ方向を確認してから←or→+ボタンと入力すれば、エルフォルテフライングギガバスターを簡単に出せる。相手の着地に合わせて狙おう。なお、画面端ならばプロペラをジャンプで回避した相手に対して、しゃがみ強Ⓟで迎撃が間に合うぞ。高い位置で迎撃できれば、相手の着地前にダッシュで裏周りを狙うことも可能だ。ただし、これらはジャンプの着地が早いブランカとバルログには機能しないので注意しよう。

プロペラを決めた後は、再度起き攻めを仕掛けるチャンスとなる。プロペラ後は、→＋中Ⓚ→しゃがみ強Ⓟと空振りし、最速でアバネロバックダッシュ→プロペラを出せば持続を重ねやすいセットプレイとなる。また、→＋中Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ後にアバネロバックダッシュ→急停止→しゃがみ強Ⓚと連係すれば、バックステップ、兼ジャンプ防止連係となる。このしゃがみ強Ⓚヒット後は、近距離立ち中Ⓟ→アバネロバックダッシュ→プロペラと連係すれば、再度プロペラの持続を重ねられる。



プロペラを早めに重ねれば、ジャンプで回避されても反撃されにくい。ここで↙↓↘↙↓↘～と交互に入力し、ⓀⓀボタンを押せば……、



相手がどの方向に跳んでいても、EXワカモーレレッグスルーで迎撃できる。相手のジャンプを確認してボタンを押せればベストだ。

ストIV事典　エル・フォルテ補足:プロペラの持続重ねは、サガットとダルシムにバックステップで回避されても、こちら側の通常投げが確定しやすいので覚えておこう。



気絶値を把握し、瞬殺せよ!! アベル

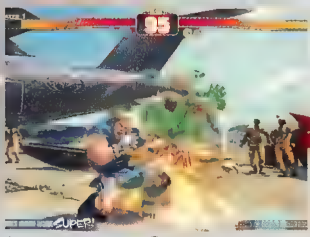
今月はブランカ対策と全国のアベラーに送る気絶値を稼ぐコンボ一覧を掲載する。起き攻め2回で気絶を狙え!!か、体がアーッ!!

Text：パチ

対ブランカ戦を煮詰める

まずローリングアタック対策。遠距離立ち弱Ⓟを連打するか、遠距離立ち中Ⓟorしゃがみ中Ⓟでつぶす。また、立ちガードすればダッシュから➡＋中Ⓚが確定ヒット。その後は追撃が安定しにくいので二択を仕掛けよう。めくり気味のジャンプには近距離立ち強Ⓟ1段目が対空に。ヒット後はキャンセル弱or中マルセイユローリングで近付いて攻めよう。

忌々しいEXバーチカルローリングだが、密着ヒット時はなんと無我や中チェンジオブディレクション（以下COD）で反撃が可能。トルネードスルー後などの起き攻めはしゃがみ弱Ⓟを重ねておけば、ガード時は二択、EXバーチカルローリングくらい時は反撃でダメージ勝ちできる。ただし、しゃがみ強Ⓟを重ねた場合は無我でしか反撃できないので注意しよう。



起き攻めでしゃがみ弱Ⓟを重ねておく。ここでEXバーチカルローリングをくらっても……、



中CODが確定する!! ゲージがあれば無我も決まる。野獣の叫びを黙らせよう!!

コンボ

①しゃがみ弱Ⓟ→近距離立ち中ⓅⒸ中COD→セカンドミドル→フィニッシュミドル　気絶値:205

②ジャンプ中Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→近距離立ち中ⓅⒸ中CODEXダッシュしゃがみ強ⓅⒸ強スカイフォール（無我）　気絶値:415（315）、しゃがみ弱Ⓟ始動365（245）

③➡＋中ⓀⒸ近距離立ち強ⓅⒸ強CODEXダッシュしゃがみ強ⓅⒸ弱マルセイユローリング）→強スカイフォール（無我）　気絶値:510（370）

④しゃがみ中Ⓟor中ⓀⒸ中COD→セカンドミドル→フィニッシュミドル　気絶値:225

⑤しゃがみ中Ⓟor中ⓀⒸ中CODEXダッシュしゃがみ強ⓅⒸ（弱マルセイユローリング）→強スカイフォール（無我）　気絶値:410（270）

⑥セービング（レベル2）Ⓒダッシュしゃがみ強ⓅⒸ（弱マルセイユローリング）→強スカイフォール　気絶値:410　しゃがみ強Ⓟ始動 350

上記の連続技のしゃがみ強Ⓟ→（弱マルセイユローリング）→強スカイフォールはダルシム以外に入る。また、②、③、⑤、⑥のカッコの数字は無我を決めた場合のもの。そのほかの主要技の気絶値は強トルネードスルー：200。しゃがみ中Ⓚ：100、EXCOD：50、ホイールキック：弱100、中150、強200、通常投げ：140。

予選も同時に開催! カプコン大格闘祭リポート

事前応募枠と当日参加枠の合計64人のプレイヤーが全国大会への切符をめぐり激突した!

Text：があくん



去る11月3日に開催された「カプコン大格闘祭」。『ストリートファイターIV』のほか『Fate/unlimited codes』、『タツノコVS.カプコン』など、さまざまなゲームのイベントが開催され、大盛況で幕を閉じた。

意外なキャラが大活躍!

大会の使用キャラはリュウが14人、ケンが11人とリュウケンが大人気。続いてサンギエフ、バイソン、ブランカと性能が高めのキャラが多かったぞ。そんな中、準決勝まで勝ち上がったのは、右表の4人だ。なお、準決勝以降は2試合先取制に変わり、運勝ちしにくいルールになっている。

「イチ☆」（ケン）対「とよ」（ブランカ）は、厳しい闘いになるという大方の予想を覆し「イチ☆」が勝利。ローリングアタックを昇龍拳で返したり、バックジャンプ攻撃で反撃などキャラ対策が光った一戦だ。「ゴツー」（豪鬼）対「つんにゃお」（ダルシム）戦では、「つんにゃお」がヨガカタストロフィー対空で体力半分を消し飛ばし勝利した。

決勝戦は「イチ☆」対「つんにゃお」と一般的には弱いとされるキャラ同士の対決に。試合前には「イチ☆」のハメ殺します発言に「つんにゃお」は「1ラウンドはハメ殺されてあげるけど、残り4ラウンドはすべて僕がもらいます」と対抗する。1試合目の1ラウンド目はダウンを奪った「イチ☆」が宣言どおりハメ殺す。2ラウンド目、「イチ☆」はこん身のしゃがみグラップつぶし強昇龍拳カウンターから神龍拳まで決めるが「つんにゃお」の体力がわずかに残り逆転を許してしまう。ここで流れが変わったのか、荒らしにくる「イチ☆」を「つんにゃお」がさばき切り、1、2試合目共に勝利。見事優勝を果たした。

大格闘祭ベスト4

イチ☆（ケン）
とよ（ブランカ）
ゴツー（豪鬼）
つんにゃお（ダルシム）
優勝



最強キャラと名高いサガットはわずか2人のみの出場。しかし、高BPのプレイヤーを倒すなど活躍はしていたぞ。



決勝はケン対ダルシムという珍しいカードで会場は大盛り上がり。両者とも強キャラを倒して勝ち上がっており、実力は折り紙付きだ。



やり込みの力で見事ダルシムを優勝に導いた「つんにゃお」。決勝大会でもダルシムを上位に導くことができるか!?

ストIV事典
アベル補足：上記のコンボは、前号紹介した起き攻め時に併用するのがベスト（特に表裏二択からのしゃがみ強Ⓟ始動）。一気に気絶させてもいいが、気絶直前で止めて二択を仕掛けてもいいぞ。
大格闘祭補足：ストリートファイターIV公式サイトにて準決勝以降の動画を配信しているので気になる人はチェックしてみよう。来月のアルカディア付録DVDにも収録されているぞ。

アナタの疑問を解決！ ストIV Q&A

この夏に稼動し、そろそろ円熟期を迎える本作。これまでの対戦経験で感じた素朴な疑問&質問にお答えする。これでハッキリしなかった部分も、一気に解決！　自信を持って駆け引きしよう。

Text / OYZ

Q 起き上がりにリバーサルが出ないことが……

A 出せない瞬間はありません。タイミングが大きく異なる起き上がりに注意！

起き上がり時に、リバーサルを失敗する原因は二つ。一つは起き上がりの種類。本作のダウン状態は大きく分けて、仰向けとうつ伏せの２種類。後者は起き上がりの動作が短いです（キャラによっては10フレームほどの差がある）。早めを意識して、コマンドを入力しましょう。

もう一つは、出す技の種類。起き上がり時は、必殺技以外にも(バック)ダッシュやセービングを先行入力で出すことが可能です。ただし、通常技&特殊技は先行入力を受け付けていません。ダルシムのヨガタワーのような特殊技は、先行入力が効かないので注意しましょう。



これが仰向けダウン。ほとんどの通常投げやしゃがみ強Ⓚヒット後など、一番多く見られるダウンの仕方。起き上がりの感覚は自然にこのタイミングを意識する。

これは起き上がった瞬間（やられ判定出現の瞬間）。たとえばリュウなら、ヘッドスプリングで起き上がる。動作が大きく、リバーサルで必殺技を出すのが簡単。



一方、問題なのがこのうつ伏せダウン。一部キャラの通常投げやコマンド投げなど、特定の技をくらった後にこのダウンとなる。仰向けに比べややや頻度が少ない。

うつ伏せダウンから起き上がった瞬間。仰向けに比べ、ダウンから起き上がる動作が短く分かりにくい。少し早めを意識して、コマンドを入力しよう。

Q 投げが回避できない瞬間があるのですが……

A 硬直でなければすべて回避可能。タイミングを見極めましょう

本作はガード後や起き上がり後の投げ不能時間が２フレーム。これはほかの２D格闘ゲームに比べ非常に短いです。投げの回避行動は、かなり早めor入れ込んでおきましょう。

なお、下の写真は代表的な回避行動。しっかり入力できれば、どの場面でも投げを回避できます。

技をガードした後



いわゆる当て投げ。弱攻撃はヒットストップが短いので、素早く動こう。➡入れっぱなしなら簡単だ。コマンド投げももちろん回避できる。

起き上がった瞬間



投げ無敵の切れる完璧なタイミングで投げを重ねられても回避可能。起き上がりなら先行入力可能なバックステップでも回避しやすい。

受け身を取ったとき



受け身中は完全無敵（投げは決まらない）。受け身直後に投げを重ねられても、確定の瞬間は無い。無敵必殺技なら回避&割り込みできる。

Q ルーファスが気絶したときの攻撃タイミングが分かりません

A 起き上がった後に攻撃を当てにいきましょう

ルーファスの気絶状態は、完全に起き上がった後にやられ判定が出現します。起き上がりをしっかり待ってから攻撃を当てましょう。



４枚目までがやられ判定の無い状態。５枚目の口が開いたモーションになって、初めてやられ判定が出現する。

ストIV事典 起き上がりのリバーサル補足:リバーサル失敗の原因の一つに、判別しにくいめくり攻撃がある。たとえば、ダルシムの➡orN投げ→前ジャンプ下方向強Ⓚ(強ドリルキック)という連係もめくり攻撃になる。ほかに、ルーファスのジャンプ中⬇+中Ⓚなどもめくりになっている場合が多々ある。ここをリバーサル無敵技で切り返すなら、左右両対応のコマンドで入力しよう。



Ver.Aいよいよ稼働！ 戦術を模索せよ！

MELTY BLOOD Actress Again

Hologram Summer Again, Tri Hermes Black Land.

細かい修正が加わったVer.Aの変更点を、システムからキャラまで総チェック。バランスが向上されたので、より対戦を楽しめるようになったぞ。自分のキャラを信じて突っ走れ!!

メルティブラッド アクトレスアゲイン
■メーカー：エコールソフトウェア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発売日：2008年9月
■使用基板：NAOMI

ブローバックエッジ	BE
アークドライブ	AD
アナザーアークドライブ	AAD
ラストアーク	LA
マジックサーキット	ゲージ
クイックアクション	QA
クレセントムーンスタイル	クレセント
フルムーンスタイル	フル
ハーフムーンスタイル	ハーフ
キャンセル	Ⓒ
ジャンプキャンセル	JC
EXキャンセル	EX

Text:メルブラ営業部門支部(age[illegible])

システム変更点ピックアップ

さまざまなシステムに変更が入ったVer.A。どのキャラにも影響があるのでしっかりとチェックしておこう。全体的に防御手段が強化されたぞ。

Text:成田東猫

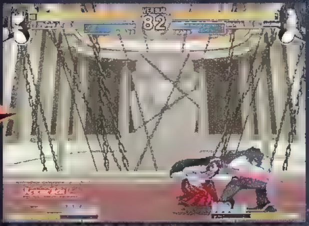
システムでの大きな変更は、ガード崩しに猛威を振るっていた「背面ガード時の振り向きの瞬間」の、ガード方向が切り替わる現象が無くなったことだろう。お手軽にガードを崩されなくなったので、各キャラ独自のガード崩しを模索していこう。これに伴い、起き攻めなどに重ねためくり攻撃は左右どちらのガード方向でもガードできるようになった。

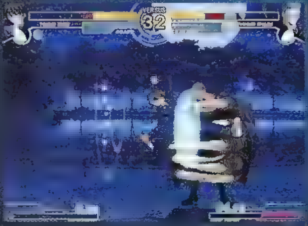
最強のスタイルだったハーフは、一瞬で回復していたHEAT時の体力がかなり回復が遅くなった（クレセントのブラッドヒート時と同程度に）。また、ゲージの増加率がほかのスタイルと比べて低くなったので、新しいスタイルを模索する必要があるぞ。

攻撃が当たる直前にガードを入力するEXガードは、成功したときに軽減できるフレームが1フレーム増えた上にゲージがわずかに増加する。連係への割り込みやジャンプでの回避を狙いやすくなったので、劣勢時の選択肢に使えるぞ。投げ抜けの猶予フレームも2フレーム増加したので、防御面で頑張れる場面が増えた。

主なシステムの変更点
背面ガードの仕様を変更
EXガードの性能を向上
投げ抜けの猶予と性能を向上
ボタン同時押しの不具合を修正
クレセントムーンスタイルでの持続シールドの性能を向上
フルムーンスタイルでのゲージためのの性能を向上
シールド成立時のエフェクト表示を調整
ハーフムーンスタイルでのHEAT時の体力回復速度を調整
サーキットスパーク可能な条件を変更(クレセントムーンおよびフルムーン:MAX時のみ、ハーフムーン:HEAT時のみ)


驚異のガード崩し手段だった背面状態への二択攻撃は……、

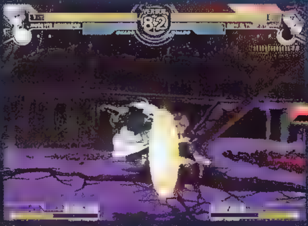

ガードが切り替わることが無くなった。一方的な二択とはこれでオサラバた。

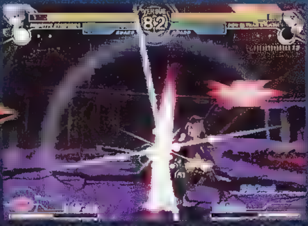

スタイルで特に大きな変更があったハーフ。体力回復、ゲージ共に弱体化された。


これでハーフ一択!! ということが無くなったので、いろいろなスタイルを触ってみよう。


難しかった投げ抜けだが、今回は猶予フレームが増えたので……、


読んでいればしっかり回避できる。投げ抜け時に攻撃が当たらなくなったのもうれしい。


研究する価値がグッと上がったのはEXガード。以前より成功時のフレームが増えたので……、


思わぬ連係に割り込むことができたりする。相手の攻撃タイミングに合わせよう。

MBAA 予兵 システム変更点補足:投げ抜け中は打撃無敵となったので、設置技などが当たることが無くなった。琥珀やネロ·カオスのセットプレイで投げを狙われたときでも、投げ抜けを安心して狙えるぞ。



対戦攻略 リーズバイフェ

システム改善は好機！ けん制キャラの真価は今こそ発揮される！

Text: めんま

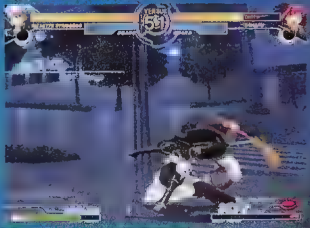
リーズバイフェは若干のマイナス調整が入っているが、基本的には今までどおり闘っていけるだろう。システム面の変更や、全体的なマイルド調整のおかげで他キャラの攻めが弱くなっているので、リーズの鉄壁の防御力を見せ付け、攻め手を与えず封殺していくチャンスだ。

最も注意すべき変更点は、フルの→+Cが密着でガードさせて3フレーム不利に、先端でガードさせても五分になってしまったことだ。接近戦で固め続けることはできなくなったので、けん制主体の戦法にシフトしていくべき。

また、ハーフでは、けん制の要であった立ちBは、モーション・発生ともにフルの立ちBに統一され、リーチが短くなってしまった。この技に頼っていた人は、空中戦主体に切り替えていこう。攻めの際も、大きく前進する立ちCを交ぜて、距離を離し過ぎないようにするのがポイント。↓↙←+Cの硬直減少により、シビアだがヒット後にダウン追い打ちが入るようになったぞ。



やはりハーフの立ちBの仕様変更は痛い。より慎重な立ち回りが求められるだろう。



しゃがみCは上方向に攻撃判定が拡大。空中での拾いのミスが減る、うれしい調整だ。

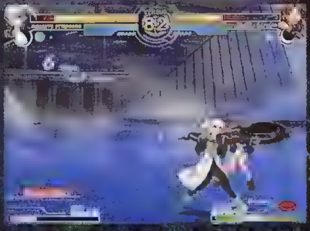
共通	ジャンプ→+C／しゃがみC（攻撃判定拡大）
C	↓↘→+攻撃（ガード判定の発生遅く）／↓↙←B（硬直3F短く）／→↓↘B（受け身不能時間増加）
F	→+C（ガードさせた後不利に、BE時発生1F遅く）
H	↓↘→+攻撃（ガード判定の発生遅く）／B／→↓↘B（受け身不能時間増加）／↓↙←C（硬直3F短く）／→↘↓↙←EX（ダメージ低下）

【しゃがみA→立ちB→→+B→立ちC→しゃがみC→立ちA】Ⓒ→↓↘→+BⒿⒸ→【C→→+C】→着地→ハイジャンプ→【ジャンプB→C】ⒿⒸ→ジャンプCⒸ→空中投げ

上記は自分画面端近くから始動し、画面端まで運べる新コンボ。ジャンプ→+Cにディレイを掛け、ハイジャンプを先行入力しよう。



驚異的なダメージを誇っていた盾コンボだが、やはり大幅にダメージダウンした。



A→→+A→→+A→しゃがみC→↓↘→+Bからも運びコンボに移行可能。



対戦攻略 シオン

より使いやすさが増したシオン。攻めやすくなったので、連係を再構築してみよう。

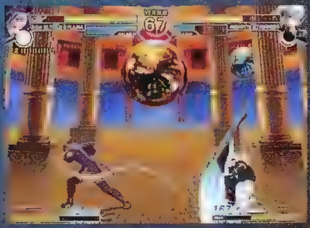
Text: redcage

シオンは特に大きな変化が無く、これまでと同様の闘い方が可能だ。

クレセントは、→+C・←+Cの派生部分の硬直が短くなり使いやすくなった。Ver.B2に近い性能で持ち前のラッシュ力が向上した。

フルは、立ちC・Cの追加部分の発生が早くなり、割り込まれにくくなった。技をガードされたときに派生させて攻めを継続しやすくなった。

ハーフは、立ちAの硬直が1フレーム増加したため、リバースビートからの攻めが若干使いにくくなった。



主力技にはほぼ変化無し。これまで通り強力なラッシュと中段で攻めよう。

共通	AD、AAD（ダメージ減少）／空中↓↙←+A、EX（ヒット後の状況がよくなった）
C	←↓↙A（硬直減少）／↓↘→EX（判定拡大）／ジャンプ↓+C（ガードダメージ増加）／↓↓D（硬直2F短く）
F	C・C（リーチ増加、発生早く）／↓↙←EX／↓↘→EX（ダメージ増加）
H	↓+B（攻撃判定拡大）／↓+C（ゲージ増加量の増加）



対戦攻略 吸血鬼シオン

全体的に強化された部分が多い吸血鬼シオン。弱体化部分もあるが、強化点を生かして闘っていこう。

Text: ゆきのり

スタイル共通の変更点は→+Cの発生が1フレーム早くなったこと。これにより中段攻撃による崩しがやりやすくなった。また、EXテラーニュース（マリス）の判定が強化されたことにより、リバーサルで使いやすくなったのもうれしい変更点だ。クレセントはレプリカントの硬直が短くなり出しやすくなった。フルはチェイン・レターが空中ガード不能になり、けん制で使いやすくなった。ハーフでは立ちBの硬直増加やしゃがみBの判定弱体化が痛い変更点だ。



チェインレターが空中ガード不能になり、中距離で有効なけん制として機能しそうだ。

共通	アークドライブ（発生が早く）／→+C（発生1F早く、BEの硬直短く）／→↓↘EX（判定拡大）
C	↓↓攻撃／←↓↙+B、C（硬直が短く）／C（補正上書き80%に）
F	↓↓攻撃（空中ガード不能に）／↓↙←+攻撃（C以外判定強化）
H	B（空振りの硬直2F増加）／↓+B（判定弱体化、前進量増加）

MBAA事典 リーズバイフェ記事内コマンド：リスト・ピッツィカート（↓↘→+攻撃）、リスト・スタッカート（↓↙←+攻撃）。吸血鬼シオン記事内コマンド：テラーニュース（マリス）（→↓↘+攻撃）、チェイン・レター（↓↓+攻撃）、レプリカント・コンダクター（オシリス）（↓↙←+攻撃）。



ロアの変更点はほぼ強化なのでロア使いは喜んでもいいだろう。

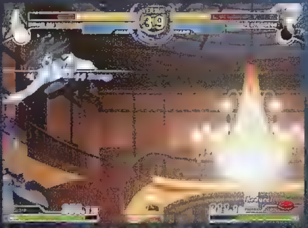
全スタイル共通で、防御力が上がり、立ちCの前進量が上がった。これによって1段目が当たったのに2段目が当たらない、ということが少なくなった。ADも判定が伸び、中距離以上でも使えるようになっている。A昇雷は空中ガード不能になり、空中の敵を落とす手段も増えた。共通の変更点で唯一の弱体化といっていい投げの補正だが、これはフルにとっては痛い変更点だ。画面端の投げからの連続技が1000以上下がってしまう。しかし、依然投げのダメージとしてはトップクラスだ。

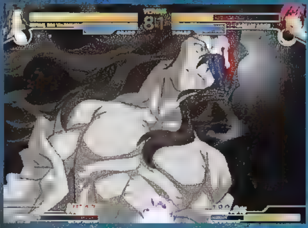
クレセントの変更点は主に設置技。空中で設置後にジャンプが可能になったり、ダメージをくらっても消えなくなったりとうれしい強化だ。立ちAが空中ガード不能になったのも地味ながら見逃せない。これでようやく立ち回れるキャラになったか？

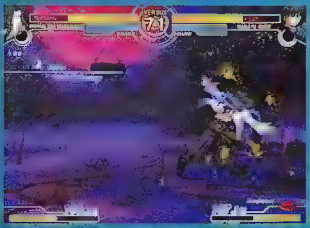
フルは秘雷針の持続が延びたのが一番うれしい。相手の空中ダッシュを読んで技を置いているのに、敵キャラが雷のエフェクトを突き抜けてくる、という悲哀を体験した猛者も多いだろう。しかし今回はそんなことはない……ハズ。さらにシールドカウンターが前進しなくなったことによって、裏に回られる危険が低下したのもうれしい。

ハーフはセブンスヘブン（原罪）の上方向への判定が大きくなり、高めで当てても最終段がスカることが無くなったのでコンボパーツとして安定して使える。そして発生が早くなったので、遠距離で相手の行動を見てからセブンスヘブン（原罪）を狙いやすくなっている。さらにB瞬雷がガードさせても8フレーム有利と、まさかの性能に仕上がった。背面ガードは無くなってしまったが、相変わらず頼れる技になっている。

共通	防御力（増加）／C（移動量増加）／AD、AAD（判定拡大）／LA（発生を1F早く）／→↓↘A（空中ガード不能に）／投げ（補正50%に）
C	↓↙←+攻撃（のけぞりで消えなくなった）／空中↓↙←+攻撃（ジャンプキャンセル可能に）／A（空中ガード不能に）
F	↓↙←+攻撃（持続増加）／→↓↘攻（最終段の判定拡大）／立ちシールドカウンター
H	↓↘→+EX（判定を拡大、発生3F早く）／↓↘→+B（硬直が短く）


フルの画面端での投げからの基本コンボ。ダメージが大幅に下がってるのが分かる。


この位置でセブンスヘブン（原罪）を出しても最終段がスカることが無くなった。


→↓↘+Aのダメージは小さいが、貴重な空中ガード不能技に。スキを見て狙っていこう。

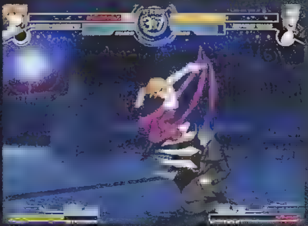


アルクェイドは全スタイル通じて高水準な技がそろっており、今回のシステム改良との相性も良さそうだ。

クレセントで猛威を奮っていたBうるさい！はヒット時のみEXキャンセル可能になり、また上半身無敵のみになった。リバーサルではなく、対空技として機能させていこう。

ハーフとフルの空中こっちこっち！は移動後の行動可能までが早くなり、以前に比べ使いやすくなっている。

フルは→+Cの発生が遅くなったが火力の高さは健在だ。


うるさい！はＥＸキャンセルでのフォローができなくなった。甘えは卒業！　画面を見よう！

共通	↓↓B（上半身無敵に）
C	↓↓攻撃→→追加（ヒット時のみEXキャンセル可能）
F	空中←↓↙A、B（行動可能が2F早く）／→+C（発生2F遅く）／↓↓EX（発生2F早く）
H	空中←↓↙A、B（行動可能が2F早く）／ジャンプ↓+C（発生1F早く）



ヴァイス・カッツェは無敵時間の発生が遅くなってしまったので逃げで使う際には、注意が必要。

クレセントのゲージ150%消費技のエヒトシューレは、硬直が長くなっているが、コンボ・固めには十分に使用可能なレベル。

フルでは硬直が延びてなお8フレーム有利のAハイスヴァッサーに、EXキャンセルが掛かるようになった。空中ガード確認時には、空中ガード不能技のEXハイスヴァッサーにつないで追撃しよう。


密着でのヴァイス・カッツェはつぶされてしまう危険性が増した。

共通	LA（成立時の硬直増加）／↘+C（硬直2F短く）
C	空中↓↓攻撃／→↘↓↙←EX（硬直6F増加）／→↓↘攻撃（無敵までが2F遅く）
F	ジャンプ↓+B／↓↘→+A、B（EXキャンセル可能に）／しゃがみB（持続1F増加）
H	空中↓↓攻撃

MBAA事典　ロア記事内コマンド：瞬雷（↓↘→+攻撃）、セブンス・ヘブン（原罪）（↓↘→+EX）、昇雷（→↓↘+攻撃）、秘雷針（↓↙←+攻撃）。アルクェイド記事内コマンド：うるさい!（↓↓+攻撃）、こっちこっち!（←↓↙+攻撃）。暴走アルクェイド記事内コマンド：ヴァイス・カッツェ（→↓↘+攻撃）、ハイスヴァッサー（↓↘→+攻撃）、フォーアツァイト・エヒトシューレ（→↘↓↙←+C）。

対戦攻略 遠野秋葉



大幅な弱体化が目立つ秋葉。変更点を把握し、フォローしていくことが重要になるだろう。

Text：ゆきのせ

すべてのスタイルで弱体化されてしまった遠野秋葉。特に空中投げの硬直増加は連続技から起き攻めに持っていけないので痛い修正点だ。修正前は無類の強さを誇ったハーフ。今回はジャンプCが弱体化し攻め能力が低下してしまったが、ジャンプ↓+Cを絡めた攻めが強力なので、まだまだ闘っていけるだろう。

優秀な設置技である月を睨むだが、設置時の硬直が増え、さらに秋葉が地上ガードしてしまうと設置した判定が消失してしまうようになった。これによって飛び道具が強力なキャラやリーチの長い技を持っているキャラ相手が厳しくなりそうだ。しかし、空中ガードやシールド成功時は設置が消失しないので、この特性をうまく使い立ち回っていこう。クレセントはコマンド投げの硬直が増加したが、発生は早いままなので、まだまだ崩しとして機能するだろう。

共通	←+C（移動量減少）／空中投げ（落ち方が一定に、硬直増加）／AD、AAD（シールド不能に）
C	↓↙←A（EXキャンセル不能に）／→↘↓↙←EX（硬直増加）
F	ジャンプC（攻撃持続減少、くらい判定拡大）／↓↓攻撃（硬直増加）／↓↓A（攻撃ガード時に消えるように）
H	ジャンプC（攻撃持続減少、くらい判定拡大）／空中ダッシュ（1F硬直増加）

対戦攻略 赤主秋葉



激しい攻めが、少し落ち着いてしまった感のある赤主。優しくなった赤主を末永く愛していこう！

Text：B

フルの主軸技だった空中月を穿つの弱体化は最も注意すべき変更点。発生が3フレーム遅くなった上に、着地のスキが増えてしまった。以前のように「出し得」とはいかないので、十分に距離を取るか、確実に相手にガードさせられる場面で使おう。

B赫訳・紅葉のゲージ回収率は若干減ったものの、ループコンボや画面端での強力な起き攻めは健在だ。また、遠野秋葉と同じく、←+Cの移動量が減少し、ゲージ増加量が若干低下している。



スキの増大してしまった空中月だが計画的な利用をしていけば、まだまだ使える技だ！

共通	AD、AAD（発生早く）／→↓↘+B（ゲージ増加量減少）／空中投げ（落ち方が一定に、硬直増加）
C	空中↓↘→+攻撃
F	空中↓↙←+A、B（発生3F遅く、着地のスキ増加）／↓↘→+攻撃（空中ガード不能に）
H	――

対戦攻略 翡翠



細かなところが修正されているが、大幅な弱体化は無いので、修正前と違和感無く闘っていけるだろう。

Text：ゆきのせ

スタイル共通でしゃがみCの発生が1フレーム遅くなったものの、判定は変わらないのでまだまだ使っていける。また、←+Bは目立たないところだが空中の相手にヒットしなくなった上、相手のゲージを大幅に奪えなくなってしまったのは痛い変更点だろう。フルでは秋葉さま用ですの設置が3フレーム早くなり、設置しやすくなった。ハーフではがんばりました。の最大設置数が4個から3個に減少したものの、画面に3個設置できるのは強みだろう。



秋葉さま用ですの発生が早くなり、比較的気軽に設置できるようになった。

共通	↓+C（発生を遅く）／←+B（空中の相手に当たらなくなった、ゲージ減少10%に）／↓↘→攻撃追加B（空中ガード不能に）
C	――
F	→↓↘A（前進距離が短く）／↓↓EX（設置までを3F早く）
H	↓↓C（設置数が4から3へ）

対戦攻略 琥珀



驚異のゲージ回収率と、植物がパワーダウン。立ち回りを見直す必要ができたぞ。

Text：age

クレセント、フル共通で現代医学の犠牲者です。ヒット時は徐々に体力が減少するという性能に変更された。琥珀が攻撃をくらうと効果が消え、攻撃をくらわなければ最大で18カウント効果が持続する。

また、マジカルアタック・コハポンXは発動時にゲージがマックスになるように。その代わりゲージ減少停止時間が30フレームに減少した。

ハーフの↓↓+Bは、これまで画面端で投げると消えてしまっていたのだが、消えないように調整された。



現代医学の犠牲者です。は効果が変わった。起き攻めでは↓↓+Cをメインにしよう。

共通	ジャンプB（根本の判定拡大）／C・C（ゲージ増加量減少）
C	C（ダメージ、ゲージ増加量減少）／↓↓↓↓↓+EX（体力が徐々に減少）
F	↓↓↓↓↓+EX（体力が徐々に減少）
H	→↓↘EX（ダウン追い打ち時以外のダメージ低下、ガード時の硬直増加）

MBAA事典　遠野秋葉記事内コマンド：赫訳・沈紅（しずく）（→↘↓↙←+攻撃）、月を睨む（↓↓+攻撃）。翡翠記事内コマンド：がんばりました。（↓↓+攻撃）、秋葉さま用です（↓↓+EX）。琥珀記事内コマンド：こんなん育ててみました♪（↓↓+攻撃）、現代医学の犠牲者です。（↓↓↓↓↓+EX）、マジカルアタック・コハポンX（↙→↘↓↙←↘+EX）。

対戦攻略

メカヒスイ

細かい変更点の多いメカヒスイ。基本的な闘い方は変わらないので一安心だ。

Text:フラン

クレセントのBEAレーザーは受け身不能時間が短くなり、ダメージが低下している。連続技に組み込める回数が減ってしまっているので注意しよう。B電磁ネットワイヤー・TYPEシーは攻撃判定が拡大し、相手をつかみやすくなったので、安易にジャンプで逃げる相手へのけん制として使いやすくなった。B琥珀力バリヤーは硬直が若干増え、相殺判定も縮小したが相変わらず割り込みには使っていけるぞ。

フルのアンバージャンク各種は全体硬直が短くなったが、Cはダメージが低下しているので注意。ヤマナリボムはA、Bともに発生が早くなり、立ち回りで使いやすくなった。

ハーフの立ちB、しゃがみBは硬直が短くなり、使い勝手が良くなったのはうれしい。さらにしゃがみBは下段になったので、リーチの長いけん制として重宝するだろう。

共通	——
C	↓↘→BEA（受け身不能時間減少）／←↓↙B（攻撃判定拡大）／↓↓B（硬直4F増加、相殺判定縮小）
F	↓↓攻撃（全体硬直が短く）／↓↙←+A、B（発生早く）
H	B、しゃがみB（硬直2F短く）／→↘↓↙←+B（軌道を変更）／↓↘→A（硬直増加）

対戦攻略

翡翠&琥珀

使いやすい姉妹の絆は若干硬直が増えたが、細かい点が改善されているぞ。

Text:age

通常技の性能や、パートナーを使わない必殺技の変更点は個別のものと同じ。それぞれの変更点を確認しておくといいだろう。

全スタイル共通でわずかに防御力が向上して打たれ強くなった。また、パートナー時にダウンしたときもうつぶせ、あお向けどちらの場合も起き上がるまでが早くなった。

フルは、空中姉妹の絆時にハートマークを2重に消費する現象、ハートマークをすべて消費したときのパートナーのやられ判定が無くなった。



地味ながら最も影響があると思われる防御力が固くなったのはうれしい限り

共通	体力（ダメージ補正が緩和）／↓↙←+攻撃（着地のスキ4F増加）／琥珀時↓↙←+B（硬直1F増加）
C	——
F	琥珀時↓↙←+B（BE時に3ヒットしやすく）／↓↙←or↓↘→+攻撃（硬直増加）
H	——

対戦攻略

遠野志貴

全体的に通常技の変更点が目立つ志貴だが、まだまだ通常技主体で戦っていけるぞ。

Text:ゆきのせ

強力な通常技がそろっていた遠野志貴。全体的に弱体化されてはいるが、判定はまだまだ強い。クレセントでは切り札そのいちの無敵時間が消失してしまい、リバーサルで出しづらくなった。修正前は猛威を振るっていたハーフの→+C、判定が薄くなり持続時間も減ってはいるが、まだまだに使い勝手がよく、主戦力になりそうだ。また、起き上がりにガードできないフレームが存在したが、こちらは改善されており、安心して起き上がれるようになった。



ガードされても問題無かったが、無敵時間が消失してしまったのは痛いところだろう。

共通	起き上がり（ガード不能の時間が削除）／↓↓A（BE時硬直増加）／AD（ガード不能の判定1F短く）
C	↓+B（相殺判定削除）／ジャンプC（発生1F遅く）／↓↘→EX（無敵削除）
F	シールドバンカー（相殺時間短縮）
H	ジャンプB（発生が遅く）／→+C（判定弱化、持続を短く）／↓↘→EX（無敵削除）

対戦攻略

七夜志貴

コンボパーツが使いづらくなった七夜志貴。しかし、固め能力の高さは相変わらず？

Text:いるす

ついに↓↙←+Aが空中復帰不能の中段になり、使う価値が出てきた。地上受け身は可能なのでいつも通り↓+Cでの受け身狩りを用意しておこう。フルはB六兎の追加にディレイが効かなくなってしまったので、あまり無敵技ばかり放って騒がないように、という気遣いが見られる。ハーフは↓↙←+Aの硬直が増加してしまったためコンボを変えなければいけなくなっている。一応一回は入れることはできるが、二回以上入れるのは厳しいだろう



↓↙←+Aの中段攻撃は、ついにヒット後攻勢を維持できるようになったぞ！

共通	ダウン中のくらい判定縮小／地上投げ後のスキ増加／↓↙←+A（空中受け身不能に）
C	↓↘→A（1F硬直増加）
F	↓↘→+攻撃、空中↓+攻撃（EXキャンセル可能に）／→↓↘B（追加入力の受け付けが短く）
H	↓↙←+A、B（硬直2F増加、空中も同様）

MBAA事典 メカヒスイ記事内コマンド:レーザー（↓↘→+攻撃）、電磁ネットワイヤー・TYPEシー（←↓↙+攻撃）、琥珀力バリヤー（↓↓+攻撃）、アンバージャンク（↓↓+攻撃）、ヤマナリボム（↓↙←+攻撃）。翡翠&琥珀記事内コマンド：姉妹の絆・予告編（↓↘→+D）。遠野志貴記事内コマンド：切り札そのいち（大斬り）（↓↘→+攻撃）。七夜志貴記事内コマンド：閃鞘・八穿（↓↙←+A）、閃走・六兎→追加攻撃（→↓↘+攻撃→攻撃）、閃走・一鹿（↓↙←+攻撃）。

対戦攻略 ネロ・カオス



弱体化点が多いネロ・カオスだが主要な技の強い点はそのまま移行された。その実力は！？

Text：いるす

ハーフではダッシュとバックステップが弱体化、クレセントは鴉関連がすべて飛び道具扱いに変更され立ちBが弱体化された。フルも立ちB、バックステップが弱体化しているが、立ちCが判定、発生、硬化差すべてで強化されている。

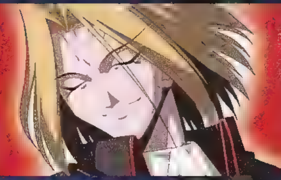
スタイル共通としてジャンプCのゲージ回収量が減っている。全体として弱体化した、と言えるネロ・カオスだが、変更点以外の強い部分はたくさんあるのでまだまだ闘っていけるキャラのはずだ！



ホーミング式のカラス。ダメージを受けると消えるので注意しよう。

共通	ジャンプC（ゲージ増加率減少）
C	C／B／↓↘→＋攻撃／→↓↘＋攻撃
F	B（持続を3F短く）／C（くらい判定縮小、発生早く、硬直短く）／バックステップ（硬直4F増加）
H	ダッシュ（少し遅く）／バックステップ（移動量少し小さく）

対戦攻略 ワラキアの夜

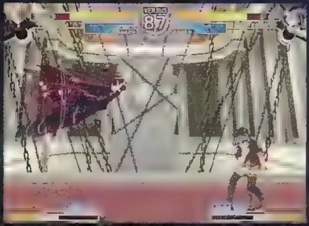


必殺技の弱体化をくらったワラキアだが、固め・けん制能力は健在。チクチク体力を削っていこう！

Text：いるす

主力であった空中Bバッドニュース（ライ）が弱体化した。ヒット数が3から2に変更。それに伴い固めで使いづらくなっている。だが今でも2ヒットガードさせたときの有利時間は十分。ヒット時はA攻撃につなげられる。また、しゃがみBの硬直が増加しているので今まで以上に慎重に振ることをおすすめする。

共通の変更点としては、自身のダウン中のくらい判定が縮小している。キャラ限定のダウン追い打ちをくらうことが無くなった。



クレセントの空中↓↓＋攻撃。空中ダッシュとエフェクトに違いが。

共通	ダウン中のくらい判定縮小／↓↓＋A（硬直1F増加）
C	空中↓↘→B（ヒット数減、発生遅く、着地硬直増加）／しゃがみB（スキ2F増加）
F	前ダッシュ（出掛かりの硬直が短く）／↓↙←＋攻撃（硬直が短く）
H	B（発生1F早く、スキ1F増加）／しゃがみB（スキ2F増加）／→↓↘A（発生2F遅く）

対戦攻略 有間都古



全体的に固めの能力が向上した都古。一度つかんだら相手を逃がさないような闘い方をしたい。

Text：フラン

全スタイル共通でしゃがみBの硬直が増加している。対空として使う際には、しっかりと狙いを絞って使うようにしよう。また、Bしんきゃくのヒット時の受け身不能時間が増加しているので、崩しとしてのリターンが増えている。

クレセントはAれんかんたいは、ヒット時のみEXキャンセル可能となったので注意が必要だ。

フルは立ちB、しゃがみBともにディレイキャンセルが掛けられるようになり、固めとしての性能が上昇している。また、→＋Cのガードダメージが増加しているのもうれしい。Bれんかんたいは追加攻撃にディレイが掛かるようになった。

ハーフはしゃがみCの補正が上書き60%になり、ディレイキャンセルの幅が増加した。ヒット時に地上受け身が取られることも無くなったので、安心して使えるぞ。

共通	しゃがみB（硬直3F増加）／↓↓B（受け身不能時間増加）
C	↓↓EX（地上受け身不能に）／↓↘→EX（追撃可能、補正を乗算70%に）
F	B（ディレイキャンセル可能に）／→↓↘B（派生にディレイが掛かるように）
H	しゃがみC（補正上60%に）

システムピックアップ

ハーフ1強の時代は終えんを迎えた。より自キャラにあったスタイルを選ぶには……？

細かいシステムの変更

ハーフは、VSダメージ（赤いダメージ部分）が残りにくくなり、体力回復がしにくくなった。攻められるともろいが、ゲージがたまったときの能力は高いので攻めやすいキャラにはまだまだ有用なスタイルだろう。

クレセントは、ノーマルシールド時のゲージ消費量が少なくなり、VSダメージが若干残りやすくなるように強化された。任意で出せる強制開放の価値が相対的に上がっている。

フルは、ガードゲージの回復スピードが若干ほかのスタイルより早くなったが、攻撃を相手にガードさせたときのゲージ上昇率は若干下がった。ノーマルシールド時のゲージ消費量は若干上がり、クレセントと差別化されるようになった。

スタイル共通でガードゲージが回復し始めるまでの時間が延びている。また、シールド空振りと避け（地上、空中）時のガードゲージのレベルが下がりやすくなったので、注意しておきたい。なお、シールドを成立させたときにもガードゲージのレベルが回復するように変化した。



細かいゲージ上昇率が変わっている各スタイル。VSダメージへの影響は大きいか!?



ガードゲージのレベルは、シールドを2回空振りすると最低レベルへ落ちる。きちんと狙おう。

MBAA事典 ワラキアの夜記事内コマンド：バッドニュース（ライ）（↓↘→＋攻撃）。有間都古記事内コマンド：れんかんたい（→↓↘＋攻撃）、しんきゃく（↓↓＋攻撃）。



弓塚さつき

スタイル共通で、EX行っくよ～！の発生が早くなったため、起き上がりや割り込みに使いやすくなった。BEA届かないユメを追うさっちんアームは補正がきつくなり、連続技のダメージが減った。

クレセントは空中一口だけごめんなさいっ！の攻撃判定が拡大し、着地後に追撃が可能（ダウン追い打ち）となり、リターンが増加。なお、空中投げが空中避けでキャンセル不能になっているので、注意が必要だ。

フルのジャンプAは攻撃判定が拡大し、空対空で使いやすくなった。近付かないでっ！はAはEXキャンセルが不能となったが、Bは硬直が短くなった。

ハーフのダッシュで空回るさっちんアームはBとEXの発生が早くなった。Bはガード不能を生かした崩しに使いやすくなり、EXは割り込みに使えるようになったぞ。

共通	↓↙←+EX（発生が早く）／↙+C（空中ガード不能に）／BE→↓↘A（補正乗算85%に）
C	↓↓A、B（判定がver.B2と同様に）／ジャンプ攻撃（発生が早く）
F	↓↘→+攻撃（硬直増加）／↓↓B（硬直が短く）／ジャンプ攻撃（発生が早く）／ジャンプA（判定拡大）
H	↓↓B（硬直が短く）／↓↘→+B、EX（発生が早く）／ジャンプA（判定拡大）

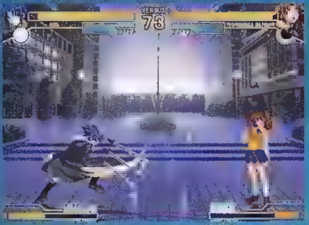


シエル

クレセントはBE↓↙←＋Aののけぞり時間が変更され、爆発エフェクト中に再度出すことができなくなった。ほかの技を使っての追撃は可能だ。C小節・遁走は硬直が5フレーム長くなったのでわずかに使いにくく。

フルの変節・豊穣は射出角度が下向きになり、ヒット時ダウンさせられるように。また、変節・天恵から派生できるようになった。

共通変更として、セブンスヘブンのダメージが減少したが、上方向の判定が拡大し、空振りが減ったぞ。


フルムーンスタイルは全体的に強化された技が多く、扱いやすくなった。

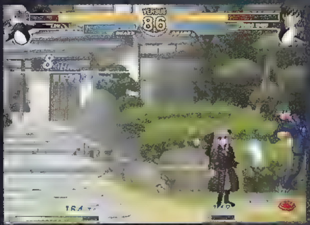
共通	←+C（リーチ増加）／←+B（発生1F早く）
C	↓↙←BEA（受け身不能時間修正）／しゃがみC･C（エリアルジャンプ可能に）
F	↓↙←C（EXキャンセル可能に）／→↘↓↙←+攻撃（ガード中の相手をつかまなくなった）
H	しゃがみA（リーチ増加）／しゃがみC･C（エリアルジャンプ可能に）



レン

全スタイル共通の変更点として空投げが端から離れなくなり、拾い直しが可能になった。また立ちAとジャンプCの攻撃判定拡大もうれしい。

フルは地上セント・エルモの設置時の発生が早く、空中版はEXキャンセルが掛かるようになった。鏡自体の単発ダメージも上がり、使う価値が出てきた。フレイム・スノウはEXキャンセルが可能になり、固めの幅が広がった。ただしEXフレイム・スノウにはEXキャンセルできないので注意しよう。


空中投げから拾い直しが可能になったことによりダメージ・ゲージ回収ともにアップした！

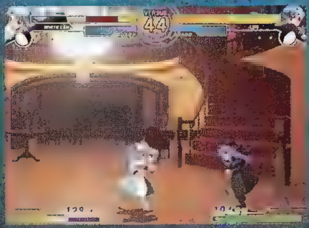
共通	ジャンプ↓+C（硬直が短く）／立ちA、立ちC（攻撃判定拡大）／空中投げ（Ver.B2に近い性能に）
C	→↓↘+B（硬直が短く）
F	↓↙←+A、B（発生が早く、発動のスキ短縮）／↓↘→+A、B（EXキャンセル可能に）
H	←↓↙+B（硬直3F短く）



白レン

ハーフでは、もともと速かったダッシュの速度がさらに上昇。全キャラ中最速クラスの性能に進化した。しゃがみBの横への判定が伸びているので、相手の技の硬直にダッシュしゃがみBで刺し込もう。Bマジック・ザ・ボゥは出現後の攻撃不能時間が大幅に延びたことにより、起き攻めで使うのは厳しくなってしまった。

クレセントのネージュ・ブランは発生前にたたかれると、そのラウンド中使用できなくなってしまう現象が解消されたので、安心して使えるぞ。


ハーフの白レンの速さは異常。一瞬で接近できる。黒レンの遅さが可哀相っ！

共通	――
C	←↓↙A、B（出掛かりをつぶされて技が出なくなることが無くなった）
F	――
H	ダッシュ（速度上昇）／↓+B（攻撃判定が横に拡大）／←↓↙+B（硬直増加）

MBAA 事典　弓塚さつき記事内コマンド：行っくよ～!(↓↙←+攻撃)、届かないユメを追うさっちんアーム(→↓↘+攻撃)、一口だけごめんなさいっ!(→↘↓↙←+EX)、近づかないでっ!(↓↓+攻撃)、ダッシュで空回るさっちんアーム(↓↘→+攻撃)。シエル記事内コマンド：黒鍵投げ(↓↙←+攻撃)、小節・遁走(バックステップ中、→↘↓↙←+攻撃)、変節・天恵(↓↙←+B)、変節・豊穣(↓↙←+C)、ハイロゥ(↓↘→+攻撃)。レン記事内コマンド：セント・エルモ(↓↙←+攻撃)、フレイム・スノウ(↓↘→+攻撃)。白レン記事内コマンド：マジック・ザ・ボゥ(←↓↙+攻撃)、ネージュ・ブラン(←↓↙+攻撃)。



対戦攻略

蒼崎青子

凶悪ともいえた性能の技のほとんどが変更されている。変更点を補うような闘い方を早めに覚えよう。

Text：ラン

クレセントの←+Cは発生が早くなったので、崩しとしての能力が上昇した。Bブロウニング・スターマインはBEにしないと追加攻撃がでなくなったので、遠距離でのけん制以外での使用は控えた方がいいだろう。A蹴り飛ばすわよーは着地のスキが若干増加し、ガードされると反撃を受けやすくなっている(ハーフも同様)。

フルのブロウダスト・スターマインは発生前にあった無敵が削除された。起き上がりや割り込みには使いづらくなったが、固めや崩しには相変わらず使える。

ハーフのDC／マジックドロウは硬直が増加。ガードさせても有利でなくなっているので、固めには使いづらくなった。立ち回りでのけん制をメインに使っていこう。BE←+Cは空中ヒットさせても強制ダウンとなったので、連続技のつなぎには使えなくなっている。

共通	―
C	←+C(発生1F早く)／↓↘→B追加攻撃(BE時以外は派生がでないように)
F	↓↙←EX(無敵削除)
H	3段ジャンプを2段ジャンプに／ジャンプB(持続を短く)／↓↙←A、B(ガードさせて不利に)



対戦攻略

軋間紅摩

コンボが簡単で有名？ たった軋間紅摩だが、BEジャンプCの仕様変更によってテクニカルに？

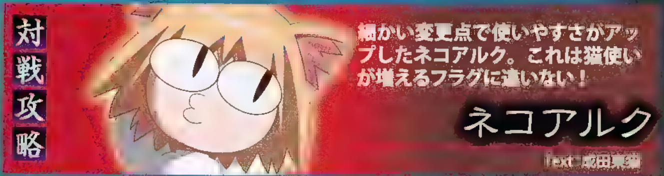
Text：いるす

AADはコンボ中以外空中の相手をつかめないようになった。しかしヒット数が少ない段階でコンボに組み込むと高ダメージが見込めるためプレッシャーは健在。フルのBEジャンプCが受け身不能時間が増加したため、↓+C→→+C→BEジャンプC→BEジャンプC→→↓↘+攻撃といったコンボもできるようになった。



BEジャンプCの受け身不能の長さを利用したコンボ。ため始めるタイミングがシビア。

共通	AAD(連続技以外は空中の相手をつかめないように)／圧壊後ろ追加(補正きつく、ダメージ増加)／圧壊下追加(硬直を短く)／EX圧壊(前進量減少)
C	↓↓攻撃／↓↙←+攻撃／B(ダメージ低下)
F	BEジャンプC(受け身不能時間増加)／C／↓↙←+攻撃／↓↓攻撃
H	↓+C(補正が重く)／B、C(攻撃力増加)



対戦攻略

ネコアルク

細かい変更点で使いやすさがアップしたネコアルク。これは猫使いが増えるフラグに違いない！

Text：成田東猫

クレセントの新技、ネコパケット・2008の全体硬直が短くなった。これで気軽に仲間と通信しまくれるぞ。

フルはBEせずともしゃがみBが下段に変化。立ちCは前進距離が伸びた上に発生が早くなったので、近付いた場合の連係構築が簡単になった。使いづらかったバックステップの硬直も短くなったので、回避の選択肢に取り入れよう。

ハーフは→+A×3の前進距離が伸びて少し遠い間合いでも連続技が安定するようになった。



ネコ忍法ラブアースはEXキャンセル可能に。Bのホールドで出現位置を変えて当てよう。

共通	―
C	↓↓攻／←↓↙+攻撃(全体を短く)／C
F	しゃがみB(下段に)／C(前に進むように、発生早く)／バックステップ(硬直短く)
H	↓+B／→+A派生(前進距離増加)／空中↓↘→+A、B(EXキャンセル可能に)

なぜなに MBAA Ver.A

大きく変わったMBAAのバランス。これをプレイヤーたちはどう見るか……？

成田東猫 VerA.どうスか？

いるす 良ゲーになりましたね!!

めんま 攻めが全体的に弱くなったおかげで、腰を据えてじっくり闘えるようになった感じがします。

芳乃 壊れた技が無くなったねー。アメフトとか、残念過ぎる……。

成田東猫 キャラ情勢は随分変わりそうスね〜。

めんま 秋葉、志貴、ネロなどの上位陣が弱体化をくらって、全体的なキャラ差が縮まったかな。

いるす 弱キャラ使いがようやく安心して対戦ができる！ ロアとか。

芳乃 ようやくレンで秋葉を倒せる時代が来たね。にひひっ♪

成田東猫 スタイルは前回だとハーフが強過ぎたけど、今回はどれも一長一短になった感じがするから、スタイルを再考した方がよさそうスね。

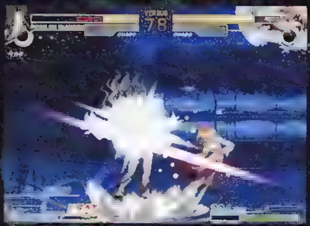
めんま クレセントが相対的に強くなったから、『MBAC』しかプレイしていなかったプレイヤーでもすんなり闘えるようになったかな。

成田東猫 対戦が盛り上がりそうスね。

いるす ぶっちゃけ、CPU戦でコンボ練習ができるようになったところが一番うれしかったり。個人的に。



性能的に厳しかったキャラでもプレイヤーのウデ次第で闘えるようになった!!



前作でスタイルを固定していた人もスタイルを変えてプレイしてみよう。

MBAA 事典 蒼崎青子記事内コマンド：ブロウニング・スターマイン(↓↘→+攻撃)、蹴り飛ばすわよー(→↓↘+攻撃)、ブロウダスト・スターマイン(↓↙←+EX)、DC／マジックドロウ(↓↙←+攻撃)。軋間紅摩記事内コマンド：紅主・闘浮提厭浄(←↙↓↘→+C)。ネコアルク記事内コマンド：ネコパケット・2008(←↓↙+攻撃)、ネコ忍法ラブアース(↓↙←+攻撃)。



『すごカナ2』にはもう慣れた?

付録DVD 収録コンテンツ

『すっごい!アルカナハート2』新聖女連続技集

今回紹介しているあかねとなずなの連続技は、付録DVDに収録されているぞ。ぜひ、タイミングなどを確認するのに役立ててほしい。

すっごい! ARCANA HEART 2 アルカナハート2

～転校生 あかねとなずな～

●文中の略号は以下の意味を表します。
【】=アルカナコンボでのつなぎ
Ⓒ=キャンセルでのつなぎ Ⓙ=ジャンプキャンセルでのつなぎ
Ⓗ=ホーミングキャンセル、またはアルカナホーミングでのつなぎ
●連続技のダメージは、特に指定が無い限り両者共に愛のアルカナで、はぁとに対して体力満タンから決めたときのもの(総体力の基本値は26,400)

稼働から1カ月が経過し、対戦情勢が見えてきた『すごカナ2』。今月も犬若姉妹を中心に、全聖女の攻略を掲載! アルカナフォースからの反撃リストも見逃さずにチェックしよう!!

すっごい!アルカナハート2 ～転校生 あかねとなずな～
■メーカー：エクサム
■ジャンル：ハートフル2D対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：10月末(稼働中)
■使用基板：eX-BOARD(エクスボード)



対戦攻略 犬若あかね

今月はガード崩しに役立つテクニックと、おすすめのアルカナ二つを紹介。流行のアルカナを使いこなし、転校生の力を見せ付けろ!

低空A風舞いで崩す

A空中風舞いを超低空で出すと、移動後のスキが着地でキャンセルされ、すぐに動けるようになる。地上のニュートラルDから出すと簡単にこの高さになり、相手をすり抜けられる特性はそのままなのでガード崩しに役立つぞ。

狙う状況は、あかね分身の術ヒット後がオススメ。あかね側が36フレームほど有利なので、最速のニュートラルD→A空中風舞い→立ちAが起き上がりに重なり、逆ガードとなる(フィオナ、ドロシーには当たらないのでしゃがみAで代用)。正面ガードになるニュートラルD→ジャンプC空振り→着地立ちC(Cボタン連打でOK)と使い分けよう。



あかね分身の術ヒット後にDを押し続け、ホーミング移動を見たらA空中風舞い。



瞬時に相手の背後に回りつつ硬直が解けるので、すぐに立ちAへ連係させよう。

また、立ちC(1段目)or近めの立ちEⒽ(ニュートラルD)→A空中風舞い→立ちAも強力。暴れに負けやすいので、相手に読まれない程度に使おう。

おすすめ壱:雷のアルカナ

あかねの立ちEは、タメ状態からボタンを離すと3フレームで攻撃判定が発生。雷のアルカナでタメ中に相殺後すぐにボタンを離すと、キャンセルではないため1フレーム早く動き出し、発生3フレームの技にも打ち勝てる。立ちAの発生が2フレームと早いこともあり、相殺を起こしやすい雷のアルカナとの相性は良好だ。また、しゃがみEは対空のほか、雷のアルカナなら近距離での割り込みにも役立つ。空振りしても反撃を受けにくいのが利点だ。

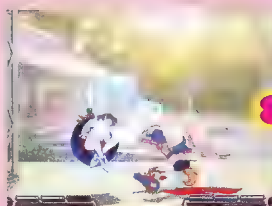




立ちEのタメ中に相殺してすぐボタンを離したときは、当てた後に各種行動でキャンセル可能。ヒット時はあかね分身の術へ。

おすすめ弐:水のアルカナ

水のアルカナ選択時は、属性効果により立ちEがガード後8フレーム有利に。相手を画面端に追い詰めたときは、立ちEの連発や立ちEⒸプレプルヴィウムで固めよう。また、前述の立ちEⒽ(ニュートラルD)→A空中風舞い後、五分の状態なのも魅力だ(至近距離だと相手キャラによっては1フレーム有利)。





レバー入れ投げ後は、プレプルヴィウムを設置→硬直が解けた瞬間にニュートラルD→A空中風舞い→立ちAが、相手の起き上がりにぴったり重なる。

DVD連動 連続技紹介

Ⅰ 【立ちA→立ちB→立ちC】Ⓒ風払い(1段目)Ⓗ(→+D)【立ちB→→+C(1段目)】Ⓙ空中ダッシュB→(着地)立ちBⒿ【A→B】Ⓙ【A→B→C】Ⓒ月砕きⒸ満月落とし　ダメージ:10432

Ⅱ (雷のアルカナ)月砕きⒽ(ニュートラルD)→ジャンプ【B→遅めC】→(着地)ハイジャンプBⒿ(遅めに2段ジャンプ)【A→B】Ⓒ B鳥翔けⒸエムローン エナッド　ダメージ:11618

Ⅲ (鋼のアルカナ、レバー入れ投げ後)クリオドゥース(→追加入力)Ⓗ(→+D) A風舞い→【しゃがみC→しゃがみE】Ⓒクリオドゥース(←追加入力)→立ちBⒿBⒿ【A→B→C】Ⓒ月砕きⒸ満月落とし　ダメージ:9343

Ⅳ (光のアルカナ、冒霊ゲージ1個)立ちC→ハイジャンプ【B→C】Ⓒ月砕き～花薙ぎⒸセレスティアルゲートⒽ(ニュートラルD)→【A→B】Ⓙ【B→C】Ⓒ花薙ぎ　ダメージ:13043

Ⅴ (音のアルカナ、アルカナフォース発動後)→立ちC (1段目)Ⓒカンティレーナ(B追加入力)Ⓗ(→+D)→【立ちA→立ちB→しゃがみC】Ⓒヴィーヴォ→カンティレーナ(A追加入力)→立ちE (最大タメ)Ⓒアレルヤ　ダメージ:19736

Ⅰは、→+D後の立ちBをしゃがみBに変えると、アルカナフォースを合わされても反撃を受けなくなる。Ⅱのニュートラルはボタンを押し続け、相手に近付いてからジャンプBへ。ハイジャンプB後は、ジャンプキャンセルのタイミングを遅らせるのがポイントだ。Ⅲはしゃがみ E後に↓↘→+E～←と入力し、前斜め上からクリオドゥースを放つ。Ⅳは立ちCの硬直が解けた後、すぐにハイジャンプBを出そう。セレスティアルゲートヒット後はDを押し続けるのがコツ。Ⅴは、アルカナフォースでの回避から反撃が確定するときに狙ってみよう。

すっごい! ひみつメモ　●空振りキャンセル必殺技:冒霊ゲージがあれば、必殺技空振り時も「冒霊によるキャンセル必殺技の出始めをさらにキャンセル」することで超必殺技を出せる。あかね分身の術は↓↙←+A～Bずらし押し、満月落とし は→↓↘+A～Bずらし押しでOKだ。水のアルカナの立ちE後はこれを利用し、単発ヒット確認から←↙↓↘→+D～Aずらし押し→↓↙←+A～Bずらし押しであかね分身の術につなぎたい。

ワンポイントキャラ対策 vs. 犬若あかね



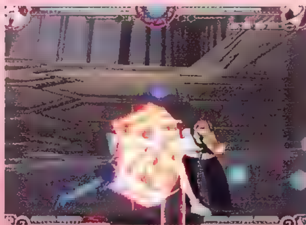
けん制や固め連係で多用してくる技に反撃を狙い、相手の動きを制限しよう。

Text:ケンちゃん

対あかね戦は、相手の主力技に反撃を狙っていくのが重要となる。

立ちCは2段目まで出し切ると必殺技でのキャンセルが不可能なので、ガードキャンセル➡＋Dを使って反撃するのがセオリー。最速のガードキャンセル➡＋D後、最速で必殺技を出せば発生19フレーム以下の技が反撃となり、通常技でも発生7フレーム以下の技で反撃が可能だ。同様に、立ちEはガードキャンセル➡＋Dから最速で必殺技を出せば、発生12フレームの技まで反撃に。通常技では反撃できないので注意。また、水のアルカナ選択時の立ちEには、発生4フレーム以下の必殺技でしか反撃が間に合わない。

しゃがみEは空振りさせても反撃しにくいため、雷のアルカナ選択時は多用してくるはず。跳び込む際にしゃがみEを読んだときは、空中ダッシュで空振りさせつつ反撃を狙ってみよう。



立ちEは持続時間が10フレームと長く、持続部分が当たるとその分反撃しにくくなるので注意。

ワンポイントキャラ対策 vs. 犬若なずな



獣術・陽炎は、なずなの多彩な技の中でも特に厄介。対策はしっかり覚えよう。

Text:伝説のオタク

ガードキャンセル⬅＋Dやダウン回避などから多用されるA獣術・陽炎は、くらうと連続技で大ダメージを受ける厄介な技。無敵時間は無いが足元のやられ判定が小さいため、なずなに対して攻めるときは、攻撃位置の低い技をなるべく使わないようにしたい。

相手がA獣術・陽炎Ⓗ（⬆＋D）を入れ込むようなら、A獣術・陽炎ガード後に最速でガードキャンセル➡＋D→必殺技と出せば、発生5フレーム以下の打撃技か発生5〜7フレームの投げ技で反撃できる。また、ガードすればホーミングゲージを2本消費させられるため、無理につぶさずとも誘ってガードするだけで効果があるぞ。



C獣術・陽炎は、着地に背後から反撃すれば手前にのけぞる。



鏡のアルカナなら、ファンタシアで多くの行動に反撃可能。

対策攻略 犬若なずな



今月は魔のアルカナの活用法を紹介！ なずなは飛び道具が豊富なので、魔の欠点である飛び道具の弱さを苦にせず闘えるぞ。

攻めの起点を作る

なずなのガード崩しは、しゃがみAと昇りジャンプBによる中下段の二択が強力。これを狙える状況は「相手が近距離の地上に居てなずな側が有利」と限られるのだが、魔のアルカナならミルワールと解放・射干玉を組み合わせることで、その状況を作りやすい。

解放・射干玉で玉兎or天狼を召喚後、なずなが動物と重なるタイミングで地上ミルワールを使えば、位置が入れ替わった後、相手に動物が重なる。その後素早く接近すれば、間合いが遠過ぎない限り相手を地上に抑え込める。玉兎と天狼は進行方向が逆なので対の選択肢となっており、玉兎を警戒して後方に逃げる相手には天狼が有効。天狼から狙う際は、フロントステップで接近してミルワールを使おう。





解放・射干玉で出てくる動物は相手には分からない。玉兎なら左のような状況でミルワールを使うのが理想。地上に抑え込んだら強気に攻めよう。

ホーミングゲージを節約

ダウン回避orガードキャンセル⬅＋D→A獣術・陽炎からの連続技は、威力が高いもののホーミングゲージを2本消費するのが難点。だが、魔のアルカナならA獣術・陽炎Ⓒミルワールと入れ込めば、ヒット時はジャンプAが連続ヒットし、着地後に下記連続技Iの最初の立ちA以降につなげられる。ホーミングゲージを節約しつつ、連続技＆スキのフォローができるのだ。

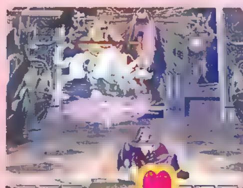
ただし、同じ地上ヒットでもダウン回避からのA地上獣術・陽炎とガードキャンセル⬅＋DからのA空中獣術・陽炎では、その後の連続技のタイミングが異なるので注意。地上版からは最初のジャンプ【A→B→C】を遅めにつなぎ、空中版からは最速でつなごう。



ミルワール後はこの状態。着地前にジャンプAにつなごう。

投げ後の起き攻め

画面中央に向かってレバー入れ投げを決めた後は、素早くフロントステップから前方にジャンプし、少し待ってアンプワゾネⒽ（➡or⬇＋D）と出すと、なずなが相手を跳び越えるため逆ガードになる。Ⓗ（⬆＋D）、またはアルカナホーミングしなければ表ガードになるので、ガード方向を揺さぶれるのだ。ヒット時は立ちAやしゃがみBから連続技が決まり、ガードされてもなずな側が有利なので攻めを継続できるぞ。



レバー投げ後、フロントステップ〜前方ジャンプからアンプワゾネを出し……、



アルカナホーミング（➡or⬇＋D）で相手を跳び越せば、何と逆ガードに！

DVD連動 連続技紹介

I　【しゃがみA→立ちB（1段目）→しゃがみC（1段目）】Ⓒ A獣術・陽炎Ⓗ（⬆+D）→立ちAⓙ（遅め前方ジャンプ）【A→B→遅めC】→【立ちA→立ちB（1段目）→しゃがみB】ⓙ【A→B→C】→【立ちA→立ちB（1段目）→しゃがみB】ⓙ【A→B】ⓙ（垂直2段ジャンプ）【B→➡+B】Ⓒ 聖杖・真十鏡　ダメージ:9915

II　フロントステップ〜後方ジャンプ【昇りB→➡+B】Ⓒ 遅めA獣術・陽炎Ⓗ（⬆+D）→【立ちA→しゃがみB】ⓙ【A→B→C】→【立ちA→立ちB（1段目）→しゃがみB】ⓙ【A→B→C】→【立ちA→立ちB（1段目）】Ⓒ 鳥獣・五百重波　ダメージ:12541

III　（相手空中）C獣術・陽炎（2段目）Ⓗ（⬆+D）→ジャンプAⓙ（後方ジャンプ）【B→C】Ⓒ A獣術・陽炎Ⓒ 聖杖・真十鏡　ダメージ:10772

IV　（相手空中）後方ジャンプ【A→B】ⓙ【遅めB→遅めC】Ⓒ A獣術・陽炎Ⓗ（⬇+D）→A→しゃがみBⓙ【A→B】ⓙ（垂直2段ジャンプ）【B→➡+B】Ⓒ B獣術・陽炎Ⓒ 聖杖・真十鏡　ダメージ:10363

V　（光のアルカナ、相手空中）C獣術・陽炎（2段目）Ⓗ（⬆+D）→ジャンプAⓙ（垂直2段ジャンプ）【B→➡+B】Ⓒ A獣術・陽炎Ⓒ セレスティアルゲートⒽ（ニュートラルD）→【A→B→C】Ⓒ A獣術・陽炎Ⓒ 聖杖・真十鏡　ダメージ:13321

Iは、最初の立ちA後のジャンプとその後のジャンプCを遅らせるのがコツだが、ジャンプCはフィオナには最速でOK。IIのつなぎは基本的に最速だが、きら、フィオナ、ドロシー、リーゼロッテ、アンジェリアには最初のジャンプCを遅らせること。I、II共に、ドロシー、リーゼロッテ、アンジェリアには、ジャンプC後をしゃがみAに変えよう。IIIは、画面端ではA獣術・陽炎を省き、遅めに聖杖・真十鏡へ。IVは、ジャンプBⓙ【B→C】のつなぎを遅めに。Vの前半は、IIIと違いC獣術・陽炎の2段目が背後側でヒットしても決められるつなぎだ。

すっごい! ひみつメモ　●連続技補足：IとIIに含まれるジャンプC後の【立ちA→立ちB】は、アルカナフォースを合わされると反撃されてしまう。ここのつなぎを立ちorしゃがみA（ドロシー、リーゼロッテ、アンジェリアにはしゃがみA）→【立ちA→しゃがみB】にすれば、反撃を受けなくなるぞ。ただし、空中復帰不能時間の補正が重い状態では、立ちA→立ちAやしゃがみA→立ちAが連続ヒットしないので注意。



状況別の連続技を紹介！

ⅠとⅡは、間合いが遠いとしゃがみCが空振りしやすいので、密着状態かフロントステップから狙おう。

Ⅰは、アルカナフォース対策の連続技。最初のジャンプ【B→下方向+B→C】のジャンプCは遅めにつなぐ。つなぎが早かった場合は、着地後をジャンプAに変えよう。ゲージがあるなら、着地後をジャンプ【B→下方向+B→C】→L.G.A combination fireにできるぞ（ダメージ8096）。

Ⅱは、リーゼロッテ以外に狙える連続技。アルカナフォースで回避されると反撃を受けやすいが、ホーミングゲージを使わないのが利点。最初の⬊+C後のジャンプ中下方向+Bは、降り際に決める。2回目の⬊+C後は、ジャンプ【A→B】Ⓙ〜につなぐなら着地後に、ジャンプ【下方向+B→C】〜につなぐなら2段目ヒット直後にジャンプキャンセルしよう。

Ⅲはしゃがみ Cを使わないため、しゃがみAの先端がヒットしたときにも狙える。L.G.A fire type-αはA版よりB版の方が前進距離が長いので、Ⓗ（➡+D）後の立ちBがつなぎやすい。エーテルストックが2個以上あるときは、必ずB版を使おう。

新着連続技

Ⅰ【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓗ（➡+D）→【立ちA→立ちB】Ⓙ【B→下方向+B→C】→（着地）ジャンプ【B→下方向+B→B】Ⓙ【C→E】　ダメージ:7252

Ⅱ【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC→⬊+C（2段目）】Ⓙ遅め下方向+B→【立ちB→立ちC→⬊+C（2段目）】Ⓙ　{【A→B】Ⓙ【C→E】} or {【下方向+B→C】→L.G.A combination fire}　ダメージ:7602or8416

Ⅲ（エーテルストック1個以上）【しゃがみA→しゃがみB→立ちC】ⒸB L.G.A fire type-α（2段目）Ⓗ（➡+D）→立ちBⒿ【A→下方向+B→C】→（着地）ジャンプ【A→下方向+B→C】→L.G.A combination fire　ダメージ:8753

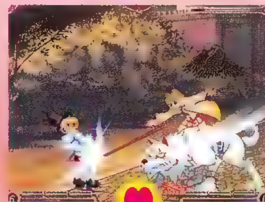


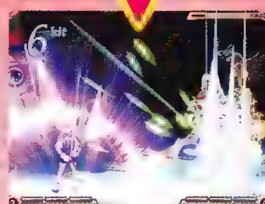
マジシャンズ・チョイスを決めろ！

マジシャンズ・チョイス最大の狙いどころは、グラウンド・テンピット後。起き攻めのほか、リーチの長いキャラにはけん制技に合わせるのも有効。相打ち時もマジシャンズ・チョイスを決められるので、五分くらいの状況でも強気に出していこう。

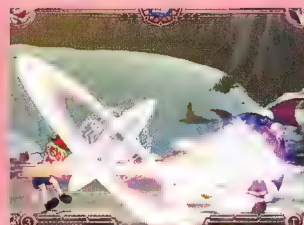
罪のアルカナなら、立ちE（最大タメ）からヒット、ガードを問わず確定。アサーダ（⬅⬇⬋+E）からも狙えるぞ。また、風のアルカナなら相手の【B攻撃→C攻撃】の連係を読んでガードキャンセル➡+Dを使えば、C攻撃を空振りさせつつスキに決められる。

各種アルカナ飛び道具が地上の相手にヒットしたときも狙いどころ。ヒット確認はできないが、愛のアルカナのロズ トクソ（カウンターヒット以外）Ⓗ（➡+D）からもつながるぞ。

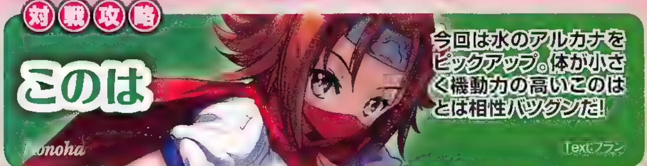




本命はAグラウンド・テンピット後。トランプの真上に相手が乗ったときに狙う。位置がずれていると連続ヒットしにくいので注意。



リーチが長い罪のアルカナの立ちE（最大タメ）。ここからマジシャンズ・チョイスを決めろ！



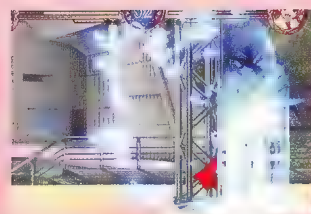
水のアルカナを使いこなせ！

水玉発生とアルカナホーミングのタイミングが早くなった、水のアルカナのプレプルヴィウム。このははその強化点を生かしやすいキャラだ。

立ちCを使った固めや空中連続技などで相手を画面端に追い詰めたら、相手の前にプレプルヴィウムを設置すれば、安全に攻められる状況を作り出せる。相手の暴れを気にせず、中段の昇り2段ジャンプEやニトルムで強気にガード崩しを狙おう。

プレプルヴィウムは守りにも大活躍だ。技を出してしまえば必ず水玉が発生するので、単純に起き上がり後やガードキャンセル⬅+Dから出すだけで、相手にとって厄介な行動となる。また、滝登り（AとBは1、Cは2段目）Ⓒプレプルヴィウムと出せば、ヒット時は立ちAorBからの空中連続技が決まる。ガードされてもまず反撃は受けず、アルカナホーミングすれば攻め込めるぞ。ガードキャンセル➡+Dなどから狙おう。

カタラクタはガード＆ヒット時にスロー効果が追加されたため、相手の体力をケズりつつ攻めを継続できる。画面端で立ちEⒸカタラクタと出せば、ガード時はガードキャンセル対策に。ヒット時は、相手が前方に壁受け身を取った場合は終わり際に重なり、空中ガードされても➡+Bを狙える。相手が下への壁受け身を取っていても、そのまま攻め込めるぞ。



画面端での攻めに使いやすいカタラクタ。空中ガードさせた後は➡+Bを狙うといい。



C街風駆けで崩す！

C街風駆けは、密着状態から出せば画面位置、ヒット、ガードを問わず、続けて雪花の舞をヒットさせられる。フロントステップやガードキャンセル➡+Dで接近後、⬅+Aで相手を引き戻した後などが狙いどころだ。

下記の連続技は、どれも最速でつなげばOK。Ⅰは、舞織単体で可能な上に威力が高いオススメの連続技。ⅡとⅢはアルカナ必殺技を生かしたつなぎで、もちろんさらに追撃が可能。いろいろと研究してみよう。





C月花の舞→ジャンプA→着地立ちC後は、こちら側に戻ってきたコマがヒットする。立ちCからしゃがみE（最大タメ）につなぐことも可能だぞ。

Ⓒ街風駆け後の追撃

Ⅰ（リーゼロッテ以外）C街風駆け→BorC雪花の舞〜C月花の舞→ジャンプA→立ちCⒿ（コマがヒット→）空中ダッシュC→【立ちA→立ちB】Ⓙ【B→C】→【立ちA→立ちB】ⒿAⒸ雪花の舞〜月花の舞〜雪月花の舞→空中ダッシュC　ダメージ:11131 ／ 8231

Ⅱ（雷のアルカナ、あかね、なずな、キャサリン、きら、アンジェリア、以外）C街風駆け→BorC雪花の舞Ⓒフェアルグ ロルグ（⬇⬋⬅⬇⬋⬅）→（コマがヒット）〜各種追撃

Ⅲ（聖のアルカナ、相手画面中央、リーゼロッテ、ドロシー以外）C街風駆け→A雪花の舞Ⓒホーリーソング Ⓗ（➡+D）→（コマがヒット）〜各種追撃

※ダメージはC街風駆けヒット時／ガード時

すっごい! ひみつメモ　●ペトラ補足：ジャンプCは、本作で空中復帰不能時間が30→25フレームに短縮されている。　●このは補足：AorB滝登りⒸプレプルヴィウム後は、立ちBⒿ昇りC苦無→フロントステップ【立ちA→立ちB】Ⓙ2段ジャンプ【遅めB→C】→ハイジャンプA〜という連続技が可能。　●舞織補足：連続技ⅠとⅡはドロシーのみ、Ⅲはなずな、はぁと、このは、きら、フィオナのみ完全密着時限定だ。



対戦攻略 美凰

Mei-Fung

魔のアルカナは連続技と起き攻めを強化できる。一気に試合を決める爆発力があるぞ。

魔のアルカナの起き攻め

画面中央で天部仙掌を決めてダウンを奪った後は、地克転身Ⓒ▶デシリュール（⬅⬇⬋＋E～⬆）で相手の真上にワープ。その後レバーを前に入れておけば、相手の背後に回ることが可能だ。そのまま落下するかレバーを前に入れるかを使い分け、ジャンプCで表裏の二択を迫ろう。

画面端で天部仙掌を決めた後は、デシリュール（⬅⬇⬋＋E～⬅）でワープ。そのまま着地してしゃがみAを出すと（⬇に入れてA連打でOK）、相手の背後から攻撃できる。デシリュール後にレバーを後ろ方向に入れていると正面に着地するので、表裏の二択を仕掛けられるぞ。しゃがみAの代わりに、若干発生は遅いがダメージ補正が軽い⬅＋Aを使うのもいいが、背後に潜り込んだときは美凰の向きを基準にレバーを入れる必要があるので注意。そのほか、相手のしゃがみガードを読んだら着地間際の空中ダッシュCもオススメだ。



この位置から軌道制御せずに降りると、相手の背後に着地。

新着連続技

（魔のアルカナ）B青龍亢山Ⓒ▶ミルワール→ジャンプC→（着地）フロントステップ～ジャンプ【A→遅めB→遅めC】→（着地）フロントステップ～ジャンプ【A→B】Ⓙ▶【B→C】Ⓒ▶天部仙掌Ⓗ▶（➡+D）→しゃがみE（最大タメ）ダメージ:10976+毒ダメージ（最大2000）

あかね、ゼニア、ドロシー以外に決まる連続技。エルザ、クラリーチェ、きらには最初のジャンプCを遅めに出す必要がある。キャサリンには天部仙掌を若干遅めに出そう。



対戦攻略 リリカ・フェルフネロフ

Lilica Felchenerow

今月はしゃがみBからのハイプレッシャーを絡めた連続技と、基本的な攻め方を解説!

Text:伝説のオタク

しゃがみBを起点とした攻め

しゃがみBⒸ▶アクセルスライド（⬇⬊➡）～（走り始めてから）ハイプレッシャーは、最速で出せば間合いを問わず連続ヒット。確認してから連続技Ⅰに移行できる上、ガードされても五分の状況となる。また、ハイプレッシャーを一瞬遅らせて出せば、ジャンプ防止＆暴れつぶしの連係になる。こちらはヒット確認ができないので、Ⓗ▶（➡＋D）→しゃがみAまで入れ込み、ヒット時は連続技Ⅱへ移行、ガード時は攻めを継続しよう。

これで相手の行動を抑制すれば、しゃがみBⒸ▶アクセルスライド（⬇⬋⬅）～ハイプレッシャー（最速入力）→フロントステップ→投げや、しゃがみBⒸ▶アクセルスライド（⬇⬊➡）～クイックエアなども有効となる。うまく交ぜてガードを揺さぶろう。



最速入力アクセルスライド（⬇⬋⬅）～ハイプレッシャーは、各種ガードキャンセルにも対応しやすい。

新着連続技

Ⅰ しゃがみBⒸ▶アクセルスライド（⬇⬊➡）～ハイプレッシャーⒸ▶ハリケーンスパイラル（3段目）Ⓗ▶（ニュートラルD）→ジャンプ【C→E】→（着地）フロントステップ～ジャンプ【A→C→E】→（着地）フロントステップ～ジャンプ【A→B】Ⓙ▶【A→B→C】　ダメージ:8652

Ⅱ ハイプレッシャーⒽ▶（➡+D）→【しゃがみA→しゃがみB→立ちC（2段目）】Ⓒ▶スピードブレード～ヒールカッター～遅めスクリューエッジ～フリップスルーⒽ▶（ニュートラルD）→ジャンプ【A→B】Ⓙ▶【A→B】Ⓒ▶トルネードエッジ（A·A·C）Ⓒ▶ハリケーンスパイラル　ダメージ:8065



対戦攻略 リーゼロッテ・アッヒェンバッハ

Lieselotte Achenbach

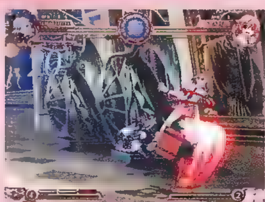
今月は威力と相手を運び距離に優れた、ベトルークの朱い涙絡みの連続技を紹介するぞ。

Text:伝説のオタク

連続技から起き攻めへ

Ⅰの別たれたゼーレで人形を放出後は、レバーを常に前方向へ入れ続け、人形を前進させる。ジャンプ【A→E】のつなぎはやや早めにし、人形立ちBはなるべく低い位置で当てよう。逆に、ジャンプ【A→B→E】は各つなぎを遅らせて、ジャンプEをなるべく低い位置で当てるのがポイントだ。

ⅡとⅢは、Ⅰから移行する連続技。Ⅰの後に画面端が近ければ、Ⅱにつなごう。抗えぬボイゲンの2段目で連続技を締めれば、こちら側が大幅に有利な状況で起き攻めを仕掛けられるぞ。Ⅲは画面端が遠いとき用。Aアンファルの時は今は、人形を画面端に移動させることが目的で、ヒットはしない。これを挟むことで連続技後、相手の起き上がりに各種人形攻撃を重ねられるようになるのだ。



連続技Ⅰ後は、これくらい画面端が近ければ連続技Ⅱへ。

新着連続技

Ⅰ（人形収納時）【しゃがみA→しゃがみB】Ⓒ▶ベトルークの朱い涙（8段目）Ⓗ▶（➡+D）→B別たれたゼーレ（1段目のみヒット）→フロントステップ～立ちAⒿ▶【A→E】→人形立ちB→（着地）フロントステップ～立ちAⒿ▶【A→B（下方向+B入力）→E（下方向+CE同時押し入力）】→人形しゃがみC→（着地）～ⅡorⅢへ

Ⅱ（画面端が近いとき）Ⅰ～C抗えぬボイゲン設置→フロントステップ～ジャンプ【C→E】→抗えぬボイゲン2段目ヒット　ダメージ:7473

Ⅲ（画面端が遠いとき）Ⅰ～Aアンファルの時は今設置→フロントステップ～ジャンプ【A→B】Ⓙ▶【A→C→E】　ダメージ:7559

※連続技内の各種A攻撃はすべて1段目のみ



対戦攻略 アンジェリア・アヴァロン

本作ではレバー入れ攻撃の変更により、新たな連続技が可能に。構成をしっかり覚えよう。

連続技解説

マーリンが飛び道具を放つ各種レバー入れ攻撃は、威力の割にダメージ補正が小さい（A攻撃程度）。高威力の連続技を求めるならば、避けては通れないのだ。若干難度は高いが、しっかりと手になじませよう。

Ⅰは、画面中央で基本となる連続技。Ⓗ▶（⬊＋D）後のフロントステップ～立ちAを、できるだけ低い位置で当てるのがコツだ。なお、間合いが遠過ぎるとしゃがみC後の⬊＋Cがダウン追い打ちになるので注意。

Ⅱは、空対空でジャンプAを引っ掛けたときに狙っていきたい連続技。ジャンプ中➡＋B後は、すぐにレバーを後ろに入れてタメを作ろう。

Ⅲは、画面端でのホーミングゲージを必要としない高威力連続技。【立ちB（1発目）→⬊＋C】を繰り返す部分は、ギリギリつながるタイミングまでフロントステップで近付くように心掛けると成功しやすい。ダメージは落ちるが、最後の【立ちB（1段目）→⬊＋C】を【立ちB（1段目）→しゃがみC】に変えてダウンを奪えば、攻めを継続することが可能だ。

新着連続技

Ⅰ【しゃがみA→立ちB（1段目）→しゃがみC→⬊+C】→立ちCⒸ▶Cそのきらめきはスターライト（⬅タメ➡）Ⓗ▶（⬊+D）→フロントステップ～【立ちA→立ちB（1段目）→⬊+C】→※フロントステップ～立ちAⒿ▶【A→B→C（3発目）】Ⓙ▶【B→C（3段目）】Ⓒ▶Cそのきらめきはスターライト～追加攻撃（⬋）　ダメージ:9358

Ⅱ（相手空中）ジャンプ【A→B→C（3段目）】Ⓙ▶【B→C（3段目）→➡+B】→Cそのきらめきはスターライト～追加攻撃（⬋）Ⓒ▶このまなざしはムーンライト　ダメージ:10538

Ⅲ（相手画面端）【しゃがみA→立ちB（1段目）→しゃがみC→⬊+C】→｛フロントステップ～【立ちB（1段目）→⬊+C】｝×3→Ⅰの※以降と同様　ダメージ:10330

すっごい!ひみつメモ

- ●美凰補足：デシリュール後の軌道制御は、両者が接触する寸前にレバーを入れるのが理想。
- ●リーゼロッテ補足：C抗えぬボイゲンの2段目は、キャサリンのみ空中ヒットしないので注意。
- ●リリカ補足：ハイプレッシャーⒽ▶（➡+D）→しゃがみAのつなぎは、レバー⬊入れっぱなしでOK。
- ●アンジェリア補足：ジャンプCもダメージ補正がA攻撃程度なので、連続技の威力を伸ばしやすい。

対戦攻略

キャサリン京橋
Catherine Kyohbashi

Text:ケンちゃん

連続技Ⅰは、1～2回目のジャンプ【A→B】のつなぎを可能な限り遅らせるのがコツ。またジャンプ【A→B】Ⓙ▶B部分は、ジャンプキャンセル後に一瞬待ってからジャンプBを当てよう。連続技Ⅱはパワーゲージを1本使い、基本連続技のダメージを増やすパーツ。立ちAカウンターヒット時やしゃがみBから始動したときは、通常の連続技より大幅にダメージアップするので狙ってみよう。連続技Ⅲは、大きく間合いが離れた状態で→＋Cがヒットor↘＋Cがカウンターヒットしたときに決まる連続技だ。

新着連続技

Ⅰ【立ちA→しゃがみB】Ⓗ▶(→+D)→しゃがみA（1段目）Ⓙ▶【A→遅めB】→しゃがみA（1段目）Ⓙ▶【A→遅めB】Ⓙ▶遅めB→しゃがみA（1段目）Ⓙ▶【A→B】Ⓙ▶【B→C】　ダメージ:7760

Ⅱ【立ちA→しゃがみB】Ⓗ▶(→+D)→しゃがみA（1段目）Ⓙ▶【A→遅めB】Ⓙ▶遅めB→着地【立ちA→しゃがみB】Ⓒ▶ミサイルぎょーさん発射やでー!→ジャンプ【A→B】Ⓙ▶【B→C】　ダメージ:8878

Ⅲ（愛のアルカナ、画面端から端ほど離れて）{→+C} or {↘+C（カウンターヒット）}→↘+C→ウラニオ トクソ　ダメージ:8000（カウンターヒット始動時9678）

対戦攻略

ゼニア・ヴァロフ
Zenia Valov

Text:ケンちゃん

猛る暗きタルナーダ（以下タルナーダ）は空中復帰不能時間が短くなったため、ダメージを伸ばすには魔のアルカナを選ぶのがオススメ。Ⅰは、タルナーダがヒットした瞬間に素早く→＋D→しゃがみEとつなぐ。Ⅱはタレアドールは倒れないのアッパー部分を→＋Dでキャンセルし、しゃがみE（最大タメ）を決めて毒状態にする。どちらも、ジャンプE後のミルワールは遅めに出して高度を調整し、着地寸前でジャンプCを当てよう。

新着連続技

Ⅰ AorB猛る暗きタルナーダⒽ▶(→+D)→しゃがみEⒸ▶デシリュール（←↓↙、追加入力無し）→ジャンプBⒿ▶【前方向+B→E】Ⓒ▶遅めミルワール→C→（着地）フロントステップ～【立ちA→立ちB】Ⓙ▶【B→前方向+B】→【前方向+B→C】Ⓒ▶金色のイディナローク　ダメージ:10428

Ⅱ（画面中央～端付近、完全画面端以外）AorB猛る暗きタルナーダⒸ▶タレアドールは倒れない（8段目）Ⓗ▶(→+D)→しゃがみE（最大タメ）Ⓒ▶デシリュール（←↓↙～↑方向）→ジャンプ【B→前方向+B】Ⓙ▶【前方向+B→E】Ⓒ▶遅めミルワール→C→（着地）フロントステップ～立ちBⒿ▶【B→前方向+B】Ⓙ▶【前方向+B→C】Ⓒ▶金色のイディナローク　ダメージ:11539+毒ダメージ

対戦攻略

エルザ・ラ・コンティ
Elsa La Conti

Text:がーくん

風のアルカナ選択時は、めくり＆中段の空中ダッシュCと対になる選択肢として、正面＆下段の空中ダッシュ→ヴェロクス（空中↓＋D）→着地しゃがみAが強力。特に密着時の【しゃがみA→しゃがみB】Ⓙ▶空中ダッシュ後は、正面ガードになる有効な選択肢がほかに無いため重宝する。

そのほか、高めの空中ダッシュからヴェロクスを出すと、着地前にジャンプAを出せる。続けてしゃがみAを出すと、展開が早いので決まりやすいぞ。

新着連続技

（風のアルカナ）【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC→しゃがみE】Ⓙ▶→+D→ジャンプ【B→←+B】Ⓙ▶【A→B→←+B】Ⓙ▶【A→B→←+B→C】Ⓗ▶(↓+D)→B→（着地）フロントステップ～立ちAⒿ▶【A→B→←+B】Ⓙ▶【A→B→←+B】Ⓙ▶【A→B→←+B→C】　ダメージ:9327

画面端以外で決められる連続技。しゃがみE後はジャンプキャンセルからすぐに→+Dを出してボタンを押し続け、相手の背後に回る。最初のジャンプCは相手より低い位置から当てる必要があるので、途中のジャンプキャンセルを遅らせたりして高さを調整しよう。↓+D後は、地面スレスレでジャンプBを当てられれば成功だ。

対戦攻略

クラリーチェ・ディ・ランツァ
Clarice Di Lanza

Text:伝説のオタク

Ⅰは、画面端ならBドゥーエ後にフロントステップ～ジャンプA～とつなぐことも可能。ⅡとⅢのイル・ラピメント後のラ・グランフィアは、先端のみつながる。Ⅱは連続技後に水玉が近くに残り、Ⅲは相手の起き上がりにイル・クローマの炎が重なるぞ。

いずれもしゃがみ【A→B→C】から移行可能だが、ⅡとⅢにつなぐ場合はしゃがみC後にギリギリまで遅らせてラ・グランフィアを出すこと。ジャンプCorジャンプ中↗＋Cでめくった後は、フロントステップ～しゃがみ【A→B】から各連続技につなごう。

新着連続技

Ⅰ Cラ・グランフィア～BドゥーエⒸ▶イル・ラピメント→Aラ・グランフィアⒽ▶（ニュートラルD）→ジャンプ【A→B→C】Ⓙ▶【B→C→E】Ⓒ▶Cグランフィア　ダメージ:7035+体力吸収

Ⅱ（水のアルカナ、相手画面中央）Bラ・グランフィアⒸ▶イル・ラピメント→Cラ・グランフィア～BドゥーエⒽ▶（ニュートラルD）→ジャンプAⒸ▶Bラ・グランフィアⒸ▶プレプルヴィウム→Bラ・グランフィアⒽ▶(↗+D)→立ちCⒸ▶B・グランフィア～Cドゥーエ→←+C（Ⓒ▶スティリア）　ダメージ:6833+体力吸収

Ⅲ（時のアルカナ、相手画面中央）Bラ・グランフィアⒸ▶イル・ラピメント→Bラ・グランフィアⒽ▶(→+D)→【しゃがみB→立ちC→←+C】Ⓒ▶無量光の意→←+CⒸ▶イル・クローマ→←+C→イル・クローマヒット（ダウン追い打ち）　ダメージ:6425+体力吸収

対戦攻略

愛乃はぁと
Aino Heart

Text:ケンちゃん

Ⅰは、しゃがみA始動の基本連続技。空中ダッシュBをやや遅めに出し、相手の高さを低く抑えるのがコツだ。

Ⅱ～Ⅳは、本作での一押しアルカナである雷のアルカナを利用した連続技。ⅣのA空中はーとふるぱんちⒸ▶フェアルグ ロルグは、→↓↘→＋A～↓↘→＋Eと入力すると出しやすい。続けてニュートラルDで追いかけ、ジャンプAをヒットさせよう。

新着連続技

Ⅰ（画面中央）【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓗ▶(→+D)→【立ちA→→+B】Ⓙ▶空中ダッシュ【遅めB→←+B】→立ちCⒿ▶空中ダッシュ【A→C】→フロントステップ～ジャンプ【A→B→←+B】Ⓙ▶【B→←+B→E】　ダメージ:8176

Ⅱ（雷のアルカナ）Cはーとふるぱんち（1段目）Ⓒ▶すっごいはーとふるぱんちⒸ▶フェアルグ ロルグ（↓↙←↓↙←）　ダメージ:9191

Ⅲ（雷のアルカナ、相手画面端以外）立ちCⒸ▶愛の鉄拳ぱんちⒸ▶エムローンエナッド　ダメージ9572

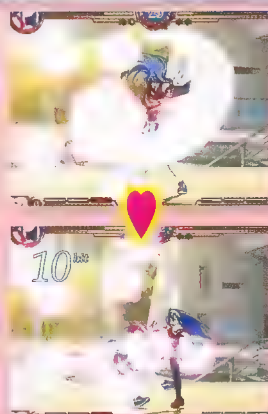
Ⅳ（雷のアルカナ、相手空中）ジャンプAⒿ▶AⒸ▶Aはーとふるぱんち（1段目）Ⓒ▶フェアルグ ロルグ（↓↘→↓↘→）→ニュートラルD～【A→←+B→C】Ⓒ▶Cはーとふるぱんち（1段目）Ⓗ▶（ニュートラルD）→【A→B→←+B→E】ダメージ:9073

対戦攻略

甘楽冴姫
Tsuzura Saki

Text:ケンちゃん

花のアルカナ選択時は、レバー入れ投げから強力な起き攻めが可能。最速で八重紅彼岸Ⓗ▶（→＋D）と出して接近し、起き上がりに合わせてしゃがみCと立ちC→出始めキャンセルフラガラッハで、中下段の二択を仕掛けよう。どちらもヒット時は、残っている八重紅彼岸がヒットした後に【立ちB→立ちC】Ⓒ▶Cオルナ→空中ダッシュ【A→C】→（着地）ジャンプ【A→←＋B】Ⓙ▶【B→C】Ⓒ▶フラガラッハが決まる（ダメージ下段始動8550、中段始動10048）。また、→＋D→ルァハでガード方向を逆にできるぞ。



レバー投げ後に最速で八重彼岸を出し、→＋D。起き上がる前に立ちC↓出始めキャンセルフラガラッハなら逆ガードになる。

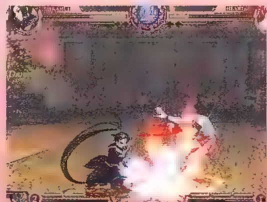
すっごい! ひみつメモ　●キャサリン補足：Ⅱは、ドロシーのみ最後のジャンプCが空振りする。　●ゼニア補足：ミルワールを出すのが早かった場合はジャンプ中前方向+BⒸ▶金色のイディナロークにつなぐなど、高さによって追撃を切り替えられれば理想的。　●冴姫補足：ルァハや早めフラガラッハの後は、↑入れっぱなし+B連打で立ちBを出し、Ⓒ▶Cオルナ→空中ダッシュ【B→C】～とつなぐのがオススメだ。

対戦攻略 朱鷺宮 神依
Tokinomiya Kamui

Text:KYO

本作の功刀は硬直時間が短くなったので、レバー入れ投げ後に功刀を使ってから攻め込める。功刀の後は、①しゃがみBor⬊＋E、②昇り逝斬、③フロントステップ～投げが有効だ。①は下段の選択肢で、ジャンプで逃げられることは無い。しゃがみBⒸ影宿や⬊＋EⒸ枯霊とつなげば、ヒット時に連続技が狙えるぞ。②は画面端で狙える中段の選択肢。きらとキャサリンには画面中央でも当てられる。③は、ガードを固める相手に有効。レバー入れ投げで崩せば、後述の影宿で表裏の二択を狙えるぞ。

レバー入れ投げ後は、前作同様B閻間や影宿でのめくりも有効。最速で⬊＋E空振り→B閻間や、しゃがみC（ゼニアのみ立ちE）空振り→影宿と出せばめくりに。少し遅めにB閻間や影宿を出せば正面ガードになるので、使い分けてガードを崩そう。



画面中央では①と③、画面端では①と②でガードを崩そう。

対戦攻略 安栖 頼子
Yasuzumi Yoriko

Text:OYZ

Ⅱは、主にジャンプBからキャンセルで出してガードを崩しつつ狙う。B空中襲い来る地獄の制裁は、相手の頭付近に当てよう。同じ要領で、（ガードキャンセル⬅＋D→）C空中地獄の制裁Ⓒ八重紅彼岸～ジャンプB～とつなぐことも可能。こちらは対空や立ち攻撃のスキに狙うといい。

ⅢのC襲い来る地獄の制裁は、5ヒット目をキャンセルすること。パワーゲージが4本無ければ、八重紅彼岸後は前方ジャンプA空中襲い来る地獄の制裁～C空中襲い来る地獄の制裁がいい（ダメージ10512）。

新着連続技

Ⅰ（相手空中）［➡+B→⬇+C→⬊+C］ⒸC噴き上がる奈落の苦悶（ボタン押しっぱなし）　ダメージ:6064

Ⅱ（花のアルカナ）B空中襲い来る地獄の制裁Ⓒ八重紅彼岸→フロントステップ～ジャンプBⒿ［A→C］　ダメージ:7247

Ⅲ（花のアルカナ、古のタリズマンで強化中）A襲い来る地獄の制裁～C襲い来る地獄の制裁Ⓒ八重紅彼岸→天地を焦がす魔界の劫火　ダメージ:13370

対戦攻略 大道寺 きら
Daidohji Kira

Text:OYZ

➡＋Cは硬直時間が大幅に短縮され、ガードされても4フレーム有利に。その後は立ちBor立ちCにつなぐ連係が強力で、相手のジャンプを防止しつつ、発生3フレーム以上の技で割り込まれても相殺できる。ただし、はぁとのしゃがみAのような攻撃位置の低い技は相殺できないので注意。

また、➡＋Cの先端をガードさせると、立ちBでは後方ジャンプに届かないことが多い。近いときは立ちB、遠いときは立ちCと使い分けよう。

相手が後方ジャンプすると読んだら、立ちCⒸアルカナ必殺技で連続技を狙うのもアリ。聖のホーリーボイス、磁のメランコリア、樹の蔦（⬇⬊➡）、養分吸収、土の開地門（殺鬼道）、開天府 滅鬼陣、火の火孔覇、風のファルクスなどがつながるぞ。



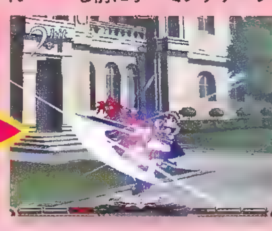
アルカナ必殺技はジャンプを確認して出せるが、相殺時に対応しにくくなるので一長一短だ。

対戦攻略 フィオナ・メイフィールド
Fiona Mayfield

Text:伝説のオタク

今月は魔のアルカナの起き攻めを紹介。エクスカリバーヒット後、最速の前方ジャンプからアンプワゾネを出し（一瞬遅らせてデシリュールの暴発を防ぐ）、Ⓗ（⬋＋D）で相手を跳び越せば逆ガードに。Ⓗ（⬆＋D）、またはアルカナホーミングをしなければ表ガードになるぞ。その後は着地間際にジャンプC→AカレトヴルッフⒸエクスカリバーとつなげば、再度同様の起き攻めが可能。エクスカリバーを若干遅めに出せば、その後のアンプワゾネをアルカナホーミングする前にホーミングゲージが回復する。





アンプワゾネ後はこれくらいの高さでジャンプCを当てれば、着地後にAカレトヴルッフがつながる。その後の連続技は各種ゲージと相談しよう。

時代は1フレーム発生保障!? アルカナセレクト最新情勢

Text:ケンちゃん

前作は愛のアルカナが隆盛を極めたが、今作では水のアルカナが急浮上! 新たに加わった花のアルカナにも注目だ。

水のアルカナは、プレプルヴィウムの性能が大幅にパワーアップ。動作全体が20フレームと大幅に短くなり、さらに相手の攻撃を防ぐ水玉が1フレーム目から発生する超性能。水玉は本体が攻撃を受けても残るので、起き上がりや連係への割り込みで出せば、相手の攻撃をある程度防ぐことができるのだ。また攻撃面でも、スロー効果によりガードされても有利な状況を作れる立ちE（キャサリン、頼子、きらは不利）、しゃがみE（あかね、キャサリン、フィオナは不利）があり、固めが強化される。相手を画面端に追い詰めて目の前にプレプルヴィウムを設置するだけで、簡単には抜け出されない固めが可能なのだ。コマンド投げのニトルムがあるため、地味ながらガード崩し面が強化される点も魅力だ。

花のアルカナにも注目したい。超必殺技の八重紅彼岸は出した瞬間から飛び道具の発生が保障されており、攻撃発生前に本体が攻撃を受けても消えることは無い。さらに、アルカナホーミングが可能になるタイミングが早く攻撃判定の持続時間が長いので、相手の起き上がりに重ねてE攻撃（最大タメ）などでガードを崩す使い方もできる。



画面端での固め連係中にプレプルヴィウムを設置しておけば、ガードキャンセルから反撃されても防いでくれることが多い。

対なずな戦は鏡で決まり!?

なずな相手のファンタシアは、霊獣「はやた」が回転しながら突進する。この攻撃、実は発生が1フレームという驚異の性能。さらに攻撃力が800×地上8、空中10で、ダメージ補正が全段95%と、連続技用としても優秀なのだ。ちなみに、空中版を低空で出した方が地上の相手に連続ヒットさせやすく、特にガードキャンセル⬅＋Dから出せば、さまざまな技に反撃できるぞ。



この距離まで暗転中に攻撃判定が発生し、相手は暗転後にガード以外が不可能。ガードキャンセル⬅＋Dから出すときは、⬉＋D→➡⬊⬇⬋⬅⬉＋Eと入力するといい。

すっごい! ひみつメモ

●**フィオナ補足**：アンプワゾネ後のジャンプC→Aカレトヴルッフ→エクスカリバーの連続技は、すべてのキャラに決めることができる。

●**水のアルカナ補足**：画面端での固めでプレプルヴィウムを使ったときは、カタラクタも交ぜていくといい。ガードされても攻めを継続できる上、ケズリダメージが大きいのが魅力だ。

正確な数値を覚えて最大反撃をたたき込もう

アルカナフォースを使った反撃



連続技を決められちゃってぴんちのときは、天使さんの力を解放すれば脱出できるみたい。逆に連続技のチャンスになることもあるから、使いどころを覚えれば役に立つこと間違い無しだよっ! ぜぇ〜ったい!

回避から反撃への流れ

アルカナフォースは動作開始直後から完全無敵となり、投げ技や超必殺技をくらった後とやられ中に超必殺技を出された後以外は、やられ状態でも使用可能。連続技中のスキが大きい技に合わせて使えば、相手の技を回避しつつスキに反撃できるのだ。

下記の表は、主な連続技の中でアルカナフォースからの反撃を狙えるポイントをまとめたもの。基本的に、最初に書いた技(アルカナ技は事前の技)をくらった直後に発動しよう。

ただし、アルカナフォースは地上で使うと着地後の1フレーム間、空中で使うと終わり際の9フレーム間、投げに対して無防備。相手の行動によっては投げをくらうリスクがあるので注意。



攻撃のヒットストップ中に入力すれば、最速で発動するぞ。

反撃時の注意点

なずなの【立ちB(1段目)→しゃがみC】や、リリカのスクリューエッジ〜フリップスルーなどは、最速でアルカナフォースをすると、回避し切れず動作の終わりに技が重なってしまう。これらの技には、アルカナフォースを使うタイミングを遅らせよう(表の注釈を参照)。

また、各キャラのしゃがみCなど、ヒット時に相手を浮かせる技を地上でくらってから最速でアルカナフォースをした場合、動作終了後は一瞬だけ空中判定となる。空中必殺技は出せないが通常技を出すことは可能で、ここで技を出すと着地後に技を出すまでが1フレーム遅れるので注意。反撃がギリギリの技には、連打ではなく着地後にタイミング良くボタンを押そう。



浮かせ技地上ヒット後は、ボタン連打ではなく目押しが理想。

アルカナフォースから反撃を狙えるポイント

あかね	【しゃがみB→立ちC】(11)
	しゃがみC Ⓗ(➡+D)→立ちC (18)
	立ちC Ⓒ風払い(42) ※1
	(空中)【➡+C (1段目)→しゃがみE (最大タメ)】(着地後39程度) ※2
	(空中)空中ダッシュ B→着地立ちB (空中8、着地後1程度)
	ジャンプC Ⓒ月砕き(着地まで) ※1
	月砕き Ⓒ満月落とし(着地まで)
なずな	立ちB (1段目) orしゃがみC (1段目) ⒸA獣術・陽炎(3)
	【立ちB→しゃがみC】(最大8) ※3
	立ちC (3段目) Ⓒ聖杖・真十鏡 ※4
ペトラ	【しゃがみB→立ちC】(8)
	【しゃがみC→↘+C】(18)
	立ちC ⒸL.G.A fire type-α (21) ※5
	L.G.A fire type-α Ⓗ(➡+D)→↘+C (18程度)
	(空中)【立ちC→↘+C】(着地後9程度)
キャサリン	ラリアットぶんぶんぶん! Ⓒめっちゃ回るでラリアット! (着地前まで) ※6
	【立ちA→立ちBorしゃがみB】(6 or 4)
	立ちA ⒸAラリアットぶんぶんぶん! (32)
	【しゃがみB→しゃがみE】(27)
	(空中)しゃがみA Ⓙジャンプ A (6)
	(空中)ジャンプB Ⓙ遅めジャンプB (7〜8程度)
	(空中)ジャンプB ⒿジャンプB (5)
ゼニア	【しゃがみB→しゃがみC】(9)
	A吼える黒きウラガーン〜追加攻撃(タメ)(着地後38程度) ※7
	(空中)【立ちorしゃがみA→立ちC】(空中10、着地後7程度)
	(空中)ジャンプC Ⓒ金色のイディナローク(15)
ドロシー	【しゃがみA→↘+C】(3)
	【しゃがみB (4段目)→↘+C】(18〜3) ※8
	【しゃがみB (4段目)→しゃがみC】(14〜−1) ※8
	(空中)ジャンプA Ⓒトリプル・フェイス(28)
	(空中、画面端) ↘+C (2ヒット)→立ちC (空中15程度、着地後3程度) ※9
エルザ	【しゃがみB→しゃがみC】(1)
	【しゃがみC→しゃがみE】(8)
	(空中)ジャンプC ⒸAクレド(着地まで)
	クレド Ⓒグラディウス(着地まで)
クラリーチェ	【しゃがみC→⬅+C】(18)
	【⬅+C→立ちE】(2) ※10
	【⬅+C→しゃがみE】(2)
	⬅+C ⒸCラ・グランフィア(14)
	(⬅+Cからの) Cラ・グランフィア〜Bドゥーエ(4)
	(空中)【ジャンプC→ジャンプE】(10)
	(空中)ジャンプBorC Ⓒラ・グランフィア(23)
はぁと	【しゃがみB→しゃがみC】(0)
	(空中)ジャンプC Ⓒ空中はーとふるぱんち(着地まで)
	(空中)ジャンプ中⬅+B ⒿジャンプB (0)
冴姫	【立ちB→しゃがみC】(1)
	しゃがみC ⒸAブリューナク(2)
	(空中)空中ダッシュ B→着地立ちB (空中6、着地後1)
	(空中)立ちC Ⓒオルナ(着地後8程度)
	(空中)ジャンプC ⒸAフラガラッハ(1)
	(空中)フラガラッハ Ⓒリア・ファイル(着地まで)
舞織	【しゃがみB→しゃがみC】(2)
	【しゃがみB→立ちC】(6)
	↘+E ⒸA吐切(6)
	立ちC Ⓒ影宿(9) ※11
	立ちC Ⓒ無怨(12) ※11
	(空中)ジャンプC ⒸAorBorC天鎖(2or5or8)
	(空中)天鎖 Ⓒ崩灯(着地まで) ※12
	(空中)ジャンプB ⒿジャンプB (3)
このは	【しゃがみB→しゃがみC】(2)
	しゃがみC ⒸB疾風突き(6)
	立ちC ⒸA手裏剣×3 ※13
	立ちC Ⓒ滝登り(着地まで)
神依	立ちC ⒸC桜花の舞(11)
	(空中)立ちB ⒸA桜花の舞(空中11、着地後2〜4程度)
	(空中)ジャンプAorB Ⓒ雪花の舞(6 or 5)
美凰	立ちC Ⓒ四聖王道(6)
	(空中)ジャンプC ⒸB朱雀宝輪(17)
	(空中)空中ダッシュ E→着地後フロントステップ〜ジャンプB (8程度)
	(空中)ジャンプC Ⓒ天部仙掌(着地後跳び退くまで) ※12
リリカ	【しゃがみB→しゃがみC】(1)
	スクリューエッジ〜追加攻撃(着地まで)
	スクリューエッジ〜フリップスルー (空中23程度、着地後4〜9程度) ※14
	トルネードエッジ3発目 ※15
	各種派生技〜クロスエッジタイフーン(着地前まで) ※16
リーゼロッテ	人形収納時【しゃがみB→しゃがみC】(15)
頼子	【↘+B→↘+C】(1)
	【↘+C→⬇+C】(8)
	↘+C ⒸA襲い来る地獄の制裁(26) ※11
	(空中)ジャンプ中↘+C→(着地) C襲い来る地獄の制裁(着地まで)
	(空中) A襲い来る地獄の制裁Ⓒ世界を統べる魔王の威光(着地後10程度) ※14
きら	しゃがみB Ⓒ江古田グレネード(地上ヒット15、空中ヒット着地後8程度) ※9
	(空中)ジャンプE→着地後しゃがみB (着地後4程度)
	しゃがみC→しゃがみC (最大16程度) ※7
フィオナ	【立ちB→しゃがみC】(5)
	しゃがみC Ⓗ(➡+D)→立ちB (3)
	(空中)【立ちB→⬅+C】(着地後3〜8程度)
	(空中) ⬅+C ⒸBカレトヴルッフ(58) ※17
	カレトヴルッフ Ⓒエクスカリバー (着地前まで) ※18
アンジェリア	【立ちB→立ちC】(6)
	【立ちB→しゃがみC】(−1)
	(空中) ↘+C→立ちC (12)
	そのきらめきはスターライト(地上ヒット) 〜方向転換 ※19
音のアルカナ	ヴィーヴォ ※20
樹のアルカナ	養分吸収(地上版17、空中版19)
土のアルカナ	開地門(地上版17、空中版9)
火のアルカナ	火攻焔(地上版9、空中版11)

※最初の技をくらった直後にアルカナフォースを使えば、発生がカッコ内の数値以下の打撃技で反撃可能。投げ技は発生がカッコ内の数値+2以下なら反撃できるが、通常投げはギリギリで間に合うタイミングだと投げ抜けされる。

※1:言霊ゲージが無いときのみ　※2:アルカナフォースの暗転後に相手がタメを開放した場合は着地後19程度　※3:アルカナフォースを10フレーム以上遅らせる(それより早いと2段目に当たってしまう)　※4:アルカナフォース後にガードしてガードキャンセル➡+Dから反撃　※5:エーテルストック無しのもの。消費時はアルカナフォースを8フレーム以上遅らせる(それより早いと2〜3段目に当たってしまう)。Aは最大35フレームの打撃技で反撃可能、BとCは最大14フレームの打撃技で割り込み可能　※6:相手着地後に反撃するとダウン追い打ちになる　※7:アルカナフォースを若干遅らせる　※8:アルカナフォースを使うタイミングによって変化　※9:ジャンプ攻撃でも反撃可能　※10:タメ無しの場合　※11:画面中央だと間合いが離れる　※12:降り際にジャンプ攻撃で反撃可能(タイミング難)
※13:立ちC後にアルカナフォースを発動した場合、10フレーム以下の技で割り込み可能(手裏剣の1発目後に発動した場合は21)　※14:アルカナフォースを若干遅らせる。ジャンプ攻撃でも反撃可能　※15:A (8)、B (5)、C (14)　※16:着地後のスキは無い　※17:Cカレトヴルッフの場合は遅めに発動する(最大62)
※18:アルカナフォースを若干遅らせ、相手が着地する前に追撃。またはアルカナフォース後にガードしてガードキャンセル➡+Dから反撃(空中だとエクスカリバーが当たらない場合もある)　※19:➡ (23&※12)、遅めの⬇ (16程度)　※20:アルカナフォース後にガードしてガードキャンセル➡+Dで相殺してから反撃

アルカナフォース後の反撃に適した技

共通	レバー入れ投げ(投3)、ニュートラル投げ(投5)、空中投げ(投3)
あかね	満月落とし(5)、瞬刻(4)
なずな	聖杖・真十鏡(地上、空中共に1)、封呪・鳴神(4)
ペトラ	L.G.A combination fire (4)
キャサリン	めっちゃ回るでラリアット!(8)、回転力は遠心力で破壊力や!(投4)
ゼニア	立ちB (4)、A吼える黒きウラガーン(6)
ドロシー	しゃかみC (7)、シャッフル(3)、リフル・シャッフル(5)、マジシャンズ・チョイス(10)
エルザ	Aクレド(地上4、空中5)、グラディウス(地上6、空中5)、ランケオラ(6)
クラリーチェ	⬅+C (1)、イル・フラコ(3)、ラ・カテーナ(投5)
はぁと	Aはーとふるぱんち(地上、空中共に3)、すっごいはーとふるぱんち(地上2、空中4)、とにかくすっごい愛の鉄拳ぱんち(5)
冴姫	Aクラウ・ソラス(4)、リア・ファイル(地上6、空中4)
舞織	➡+A (4)、↘+A (5)、影宿(密着時6)、無怨(6)、崩灯(3)
このは	A滝登り(3)、A飯綱落としの術(投3)、このは落としの術(投2)、このはすぺしゃる(投4)
神依	神来社の矢 鼓舞(7)、神来社の矢 神座(2)
美凰	A青龍亢山(4)、天部仙掌(4)
リリカ	ハリケーンスパイラル(地上4、空中2)
リーゼ	緋の瞳のレーツェル(投7)
頼子	C空中襲い来る地獄の制裁(5)、世界を統べる魔王の威光(5)、生死を御する禁忌の魔術(通常版投3、強化版投5)
きら	Cきら様ドライバー(投3)、Aフライングきら様ドライバー(投3)、アルマゲドンバスター (投3)、フライングアルマゲドン(投1)、ラストアルマゲドンドロップ(投3)
フィオナ	ウィネブ・グルスヴッヘル(投6)
アンジェリア	抱きしめたいよマーリン! (4)
アルカナ	音:ヴィーヴォ(5)、聖:ホーリーソング(6)、氷:スプレンギァ(8)、鏡:ファンタシア(注釈参照)、罰:ドゥエーリ(4)、雷:エムローン エナッド(3)、火:轟天焦(8)、風:アブ-オレオ(1)、闇:シュヴーァ (投1)、魔:アンヴァリデ(投3)、水:ニトルム(投3)

※カッコ内は発生で、「投」は投げ技を表す
※ファンタシアの発生が早いのは、対あかね・地上(4)、対なずな・地上&空中(1)、対エルザ・空中(6)、対クラリーチェ・地上&空中(3)、対はぁと・空中(3)、対冴姫・空中(5)、対美凰・空中(5)、対リリカ・地上&空中(5)

各種A攻撃の発生

キャラ名	立	屈	空
あかね	2	5	4
なずな	4	5	3
ペトラ	3	5	3
キャサリン	8	3	7
ゼニア	3	3	3
ドロシー	4	3	3
エルザ	5	4	4
クラリーチェ	4	4	4
はぁと	3	4	4
冴姫	3	4	5

キャラ名	立	屈	空
神依	3	4	5
このは	3	4	3
舞織	3	4	5
美凰	3	4	5
リリカ	3	3	4
リーゼ	4	4	6
頼子	5	5	8
きら	8	10	8
フィオナ	5	6	4
アンジェリア	4	4	5

すっごい! ひみつメモ　●アルカナフォースの使い方補足:連続技からの脱出のほか、空中に居るときにフィオナの空中エクスカリバーやアンジェリアの乙女心は不安定なの!などの空中ガード不能技を狙われた場合など、回避の難しい技に対して使うのも有効。また、ガードキャンセルを含む地上⬅or➡+Dの、技は出せるがガードができないタイミングに超必殺技を狙われた場合の回避にも役立つぞ。

すっごい!!? アルカナSIGNALS!



時期的に現場の寒さがこたえる兵藤です！
しかし当コーナーは冬に負けず、今月もホットな投稿と情報をお届けして参ります！

エクサム公認!! 今月のぴろりん♪占い

コイン投入時の「ぴろりん♪」で運勢を占うこのコーナー。もし美凰の声だったら、勉強運が好調です。不得意な科目も今なら得意科目に変わるかも？　ラッキーアイテムの肉まんでさらに効率アップ！　受験生の皆さんはぜひ、美凰の声を引き当てましょう。



（東京都　良月君）
☆プレゼントを置いたら無言で去る、美学あふれるゼニアさんサンタ！もふもふ担当はアルマシアさんで。

対戦も投稿も今が熱い！ アルカナGALLERYS!

『すごカナ2』稼働で投稿戦線も加熱!?　数多くいただいた力作を一挙にご紹介します！



（神奈川県　林裕二君）
☆月が明るい夜は、静寂もまた美しいもの。リリカさんも、今宵はちょっと一休み？



（大阪府　J・Bさん）
☆「緋目の人形遣い」の異名を持つリーゼさん。今はこんなにも澄んだ瞳なのは、はぁとさんのおかげ？



（大阪府　紫董さん＆雫那さん）
☆絵に描く聖女は、あみだで決めたとのこと。偶然と思えない何かを感じる面々ですね〜。



（沖縄県　くろさん）
☆くつろぎのひとときに、対象の個性が見えるお二人。正反対だからこそ、うまくいく関係もあるんです！



（東京都　上原キノ君）
☆おどおどびくびくしてますが、永遠の13歳。こんな活発な姿も、ときには見せてくれるはず！

続・転校生ウェルカムの巻

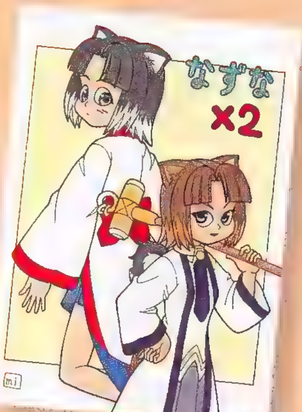
前回から引き続き、犬若姉妹投稿が殺到中です。
カヤツヒメさんも見守る中、特集第2回を開催！



（群馬県　アフロだけは!君）



（東京都　よしみ君）
☆ご自分のことを「姉ちん」と呼んでみたり。妹さんの前では、言葉遣いもデレデレです！



（茨城県　mikoko君）
☆これはCカラーとDカラーのなずなさんですね。修羅？　羅刹？　な、何のことですか!?（汗）



（千葉県　N・H君）
☆お姉さん的一面と、可愛い一面。両方を持つこの方にこそ「たん」付けが相応しいかと！

グッズ投票バトル、第二回投票受け付け中！

次にぬいぐるみ化するのは、このはさんの変わり身の術・制服バージョンか、あるいはマーリンさんか。現在読者の皆さんから、その最終決議を決める投票を毎月受け付け中です！　ちなみに順当に可愛さを求めるエクサム社内と、ネタ路線大好きなアルカディア編集部内での支持率は右表の通りで、論議はもはや平行線です……。

エクサム社内での支持率

このは	マーリン
71%	29%

アルカディア編集部内での支持率

このは	マーリン
32%	68%

投票のルール
グッズバトルへの投票は、ハガキ以外にも本誌アンケートハガキの自由欄や、当コーナーへの投稿作品の裏側や添付テキストへの記入でもOKです。有効票は各締め切りごとに一人一票のみですが、次の回ではまた投票が可能！　第2回投票の締め切りは12月26日（金）必着。年末年始の郵便は混雑しがちですので、お早目のご投票をお願いします！

アレンジCD発売決定!

人気が高い『アルカナハート』音楽のリミックスCDが、来年2月に発売されます！　手掛けるのはVGMカリスマ集団・スーパースィープで、アレンジャーの中には細江慎治氏、佐宗綾子氏のお名前も!!

さらにこのリミックスCDは、年明けの1月に開催されるイベント『LINEAR vs. EXAMU』で先行販売されるとのこと。その会場では、発売記念のDJイベントや、あかねさん役の声優・新堂 真弓さんがリミックス曲を歌うステージなど、イベントが盛りだくさん！　CDと併せて見逃さずにチェックしたいところです。

イベントなどの詳細については P143にて!

すっごい! ひみつメモ
「すっごい!?アルカナSIGNALS!」では、「アルカナハート」シリーズに関するイラストなどの投稿や、エクサムさんへの質問などを随時募集中です！　上記グッズバトルへの投票もこちらへ↓
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アルカナSIGNALS!」係　Mail:arcanaheart@arcadiamagazine.com

CPU戦も対戦も共に熱くなれ！

LORD of VERMILION™

ロード オブ ヴァーミリオン

神々への離反

アルカディアモバイルにも掲載！

アルカディアモバイルにて、『LoV』カードリスト、10月に開催された「OVER the LORD ～序章ロードたちの集い～」の対戦動画を公開中！ ぜひアクセスを！

今月は付録DVDと連動したCPU戦でのEXP稼ぎパターンと、本作の神髄に迫るアルカナストーンの制圧に関するデータを掲載。主人公と使い魔のレベルをがっつり上げて全国対戦へ足を踏み出そう!

ロード オブ ヴァーミリオン 神々への離反

■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー＋3ボタン＋トレーディングカード
■発 売 日：2008年9月24日(稼働中)
■使用基板：Type X2

MARUYO

※記事内容は編集部[illegible]によるものです。

DVD連動

STAGE 6-3 ファントム戦でEXP稼ぎ

難易度:HARD

ステージ6-3のファントム戦はボスと使い魔のEXPがかなり高いためEXP稼ぎに最適。特殊技を使われる前に倒せ！

COUNT	99～89
敵Aパーティ	
施設	・—
	・—
	・—

【ファントム】は光属性に対して無敵になる特殊技を使う。しかし稼ぐ場合はあえて光属性で弱点を突いて特殊技を使われる前に瞬殺するのが基本。スタート直後は中央のアルカナストーンへ来るボス【ファントム】を瞬殺。その後右上のアルカナストーンへ向かい、雑魚を倒して経験値を稼ごう。ボス【ファントム】の撃破が遅れると、ゲートへ向かった【ファントム】が自然消滅する前に特殊技を使って、雑魚が無敵なるので注意。



スタート後は中央のボス→右上の雑魚の順に倒していこう。

CHECK POINT

トラップ持ちの使い魔が2体以上居るデッキの場合は右上の雑魚を倒した後、DVDのように速度の速い使い魔を中央へ先行させて、敵Bパーティの出現前に中央ストーン上へトラップを設置しておこう。トラップ持ちが1体、または居ない場合はこの操作は必要無い。中央上へ移動しよう。

COUNT	88～74
敵Bパーティ	
施設	×左右ゲート
	・—
	・—

敵Bパーティの使い魔はサーチアイとシールドを狙ってくる。DVDのように中央上のくぼみに接近し、右側の隅で待ちかまえよう。出現と同時に右の【ファントム】を集中攻撃して、サーチアイへ移動するのを阻止しながら撃破する。このとき右の【ファントム】と中央の【ファントム】のどちらかにオーバーキルLV3を使おう。2体倒したら中央アルカナストーン上へトラップを設置する。後は残りの【ファントム】を倒しつつゲートへ戻る。



右隅で攻撃を仕掛けて使い魔がサーチアイへ移動するのを阻止しよう。

CHECK POINT

パーティの陣形は田の字にして片手でスマッシュを連発するのが有効。前衛のHPをしっかり把握してこまめにパーティの入れ替えよう。攻撃が1体に集中することが多いためHPには気を付けること。また移動時は速度が違うとパーティが分散しやすい。いったん停止して陣形を整えること。

COUNT	73～63
敵Aパーティ	
施設	×左右ゲート
	・—
	×シールド

ゲートへ戻ったら体感で1秒程度待った後すぐにレバーを上に入れて出撃準備をしよう。左右ゲートが封鎖されているので出撃までにHPを全回復できるだろう。出撃後は中央の自軍アルカナストーンの上部で雑魚を倒しながら待機。【ファントム】3体が寄ってきたところでトラップをすべて発動し、オーバーキルを端の【ファントム】に使いつつ順に倒そう。田の字の隅の使い魔は集中攻撃を受けるので一気にHPが減るため注意。



トラップや強化系特殊技をなど総動員して3体を一気に倒そう。

CHECK POINT

敵Aパーティを撃破後、【わだつみ】が居る場合はDVDのように速度上昇系の使い魔とチェンジするのも手。ゲート帰還までの時間を短縮できる。このとき【わだつみ】はチェンジ後に一番下に置いてHPを回復させるのを忘れずに。この方法を使えば【わだつみ】はひん死になるまで踏ん張れるぞ。

COUNT	62～51
敵Bパーティ	
施設	×左右ゲート
	・—
	×シールド

ゲートへ帰還後はすぐに出撃準備をする。次は敵Bパーティが相手で、素早く出撃しないと中央アルカナストーンが制圧されてしまう。敵はサーチアイの封印に向かう使い魔が居るので最初は2体が相手。DVDのように攻撃方向を斜めにしてアルカナストーン上に乗ってから攻撃を開始。左端の【ファントム】にオーバーキルを使おう。サーチアイを封印した【ファントム】が寄ってくる直前に右側の使い魔を残HPが多いのものに交代だ。



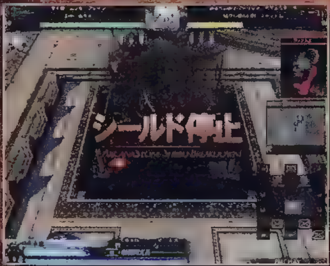
攻撃方向を斜めにしてまずはアルカナストーンの防衛を優先すること。

CHECK POINT

ゲート帰還後は事前の進行具合で出撃ゲートを変える。50カウント以上なら中央ゲートからすぐに出撃。50カウント以下ならば左ゲートで出撃準備をして、ゲート修復と同時に出撃しよう。単体ダメージ系特殊技やトラップ、強化系特殊技を使うと50カウント以上で帰還することが多くなる。

敵の構成および動き

敵のパーティは【ファントム】か3体で、出現時は中央がボス【ファントム】、左右の2体が使い魔【ファントム】になっている。ボスはアルカナストーンの制圧に向かい、使い魔はAパーティが左右ゲート、Bパーティがサーチアイとシールドの封印に向かう。わざと施設を封印状態にしておけばまとめて相手にできるため、時間の短縮につながる。またボス【ファントム】を倒すと一定時間で使い魔が自然消滅する。エクセレントの取り逃しに注意しよう。



[illegible]を阻止[illegible]封印された状[illegible]をうまく利用する[illegible]。3体同時に相手にするよりも2[illegible]時に倒して、戻[illegible]すりかた[illegible]く作ろう。

デッキについて

①光属性で構成

【ファントム】は光属性に無敵になる特殊技を使うが、高コストの光属性でガチガチに固めてデッキを組めば、特殊技を使う前にエクセレントが取れる。ここでは【わだつみ】と【木霊】が最有力使い魔。コスト25以上を2枚用意しよう。

②単体攻撃で構成

【レナス】など強力な光属性の使い魔でも、複攻撃だと殲滅スピードがかなり遅くなるので、特殊技を使われて失敗しやすい。単攻撃4枚を田の字にして動かし、すべてスマッシュを決めていこう。スマッシュ4回で1体撃破が目安だ

③光属性レイピア、オーバーキル3を用意

主人公も当然光属性の片手武器が推奨。オーバーキルもLV3が欲しいところ。レイピアが使いやすいが剣でもいい。なおデッキについては光属性をなるべく70コスト以上で組み、あとは育成目的で、控えに使い魔を置くかたちでよい。

デッキサンプル①（DVDに収録）

- わだつみ　コスト30
- 木霊　コスト25
- フレイ　コスト25
- ユニコーン　コスト10

デッキサンプル②

- 木霊　コスト25
- フレイ　コスト25
- グレンデル　コスト30
- その他　コスト10

デッキサンプル③

- わだつみ　コスト30
- アルビオン　コスト25
- トリトン　コスト20
- その他　コスト15

COUNT	
50～33	
敵Aパーティ	
施設	・―
	×サーチ
	・―

出撃後は左アルカナストーン上の雑魚を倒して経験値を稼ごう。その後は右斜め下へ移動してゲートへ向かう【ファントム】を撃破する。中央真上と左ゲートを結ぶ最短ルートを考え、下方向から回り込んで進行を阻止しながら倒すのがポイント。次は中央のボス【ファントム】。アルカナストーンの制圧に動揺せずに、右ゲートが封鎖されるくらいから攻撃を開始すること。倒すのが早いと残りの【ファントム】が自然消滅してしまう。



右から来る【ファントム】はゲートへ戻りながら攻撃。オーバーキルを使用。

CHECK POINT

【わだつみ】が居る場合はこの戦闘後に特殊技を使おう。ボス【ファントム】撃破と右ゲートから寄ってくる【ファントム】の自然消滅の時間が分かっている場合はオーバーキルは左ゲートへ向かう【ファントム】に使ってもいい。早めに使うことで次の敵BパーティにオーバーキルLV3を使える。

COUNT	
32～20	
敵Bパーティ	
施設	×右ゲート
	×サーチ
	・―

シチュエーション的にカウント62～51と似ていて、ゲートからの出撃は早めにしよう。ここはシールドへ向かう使い魔が居るので2体が相手。右から倒そう。トラップ持ちの使い魔が2体居る場合は威力の低い方をここで使用（DVDの場合はフレイに該当）。1体の場合は使わないこと。そしてオーバーキルも併用して手早く倒そう。なお、出撃時に中央アルカナストーンが完全制圧されている場合は左ゲートから出撃すること。



トラップ持ちが2体の場合は威力の低い方を早めに設置して使用。

CHECK POINT

オーバーキルをここで使用する場合は右の【ファントム】を倒すときに使うのが理想。早めに使うことで次の戦闘でオーバーキルLV3を使えるようになる。DVDでは右の【ファントム】を倒した後、ボス【ファントム】に使用したため、次の戦闘でオーバーキルがギリギリLV2までしかたまっていない。

COUNT	
19～10	
敵Aパーティ	
施設	×右ゲート
	×サーチ
	×シールド

最後の出撃になるのでHPを全回復させて、左ゲートから出撃しよう。左上のアルカナストーン上の雑魚を倒しつつトラップを設置して、少し引き気味に待機する。敵Aパーティは左の【ファントム】がゲートを封鎖しに向かうので進行を妨害しつつトラップとオーバーキルで瞬殺すること。左から順に倒したらアルカナストーンを制圧するといい。ただしこのストーンは制圧してもEXPにほとんど差が出ないので無視してもよい。



左の【ファントム】が真下へ移動しようとするのでこれを妨害する。

CHECK POINT

ここから連戦になる上に、同時に3体を相手にするのでパーティのHP管理がかなり重要になる。基本的に田の字に右上の使い魔が集中攻撃を受けるので気を付けよう。プレイヤーと防御力の高い2体で何とかしのいで、残りの2体はあまりHPを減らさないようにすることが、後で重要になる。

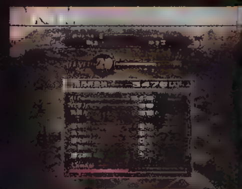
COUNT	
09～01	
敵Bパーティ	
施設	×右ゲート
	×サーチ
	×シールド

最後の戦闘は左上のくぼみの右隅に移動して待機しよう。トラップ持ちの使い魔が2体居る場合は、くぼみ中央にトラップを設置しておく。敵出現時にトラップとオーバーキルを使用し、すぐに体力の少ない使い魔にサクリファイスしよう。先ほどの戦闘で体力管理に成功している場合は、体力の減った使い魔とプレイヤーを後衛にしておくと安全だ。あとは1体も倒されないようにエクセレントを取れば終了になる。



連戦になるので使い魔が倒されやすい場面。ここが正念場だ。

クリア結果



プレイヤーが倒したかどうかで獲得EXPは変化するが、HARDならこの通り。難易度VERY HARDならうまくいくと7000近く見込めるので練習しよう。

数値で目安を付けよう

アルカナストーン制圧の知識
TRIVIA OF ARCANASTONE

ここではアルカナストーンの制圧に関するデータを含めた知識を掲載する。数値に多少の誤差は出るもののある程度の目安は立てられるので活用しよう。



制圧に必要な回転数

アルカナストーンの準備ゲージが1周したときに与えるダメージが把握できていれば、何周で1本を破壊できるかはすぐに計算できる。パーティ内の1体の制圧力を1とした場合、1周で4ダメージ（1ダメージ×4体）を与えられる。そして1本のアルカナストーンの耐久値は53として計算しよう。この場合13周した段階で残り耐久値が1になる。残りは4体で制圧しようがプレイヤー1体で制圧しようが、あと1周で1本を破壊できるということを表している。またシールドを破壊した際はパーティの制圧力が1.5倍され、アルカナスキル持ちは1体の制圧力を2.7として計算するといい。エクセレントを取ると全体で21ダメージを与えることができるぞ。

■アルカナストーンに関する基礎事項

アルカナストーン耐久値	1本当たり53
アルカナシールド破壊時	制圧力×1.5
エクセレント	1回当たり21

■アルカナストーンに対する制圧力

	1体の制圧力
アルカナスキル無し	1
アルカナスキル有り	2.7

●計算例●

通常時	53÷（1×4体）	→	14回転
シールド破壊時	53÷（1×4体×1.5）	→	9回転
アルカナ1体入り（通常時）	53÷（1×3体+2.7）	→	10回転
アルカナ1体入り（シールド破壊時）	53÷{(1×3体+2.7)×1.5}	→	7回転
アルカナ3体入り（シールド破壊時）	53÷{(1+2.7×3体)×1.5}	→	4回転

制圧速度について

今度は準備ゲージが1周するのに要する時間を算出しよう。先程の制圧力同様に、パーティ全体の制圧速度もパーティ内の各使い魔の制圧速度の合計になる。制圧速度は使い魔のスピードで変化し、各スピードごとの制圧速度は右の表のとおり。スピード4の使い魔だと制圧速度が遅いことになりアルカナスキル持ちの制圧速度はかなり高いことが分かるはず。そしてパーティ内の制圧速度を計算し、1000（準備ゲージの基本値）÷合計制圧速度＝所要時間（秒）の式に当てはめよう。これで1周に要するおおよその時間が割り出せる。なおプレイヤーはスピード4の使い魔と同等の制圧速度で計算すること。所要時間と先程の回転数を合わせれば、1本のアルカナストーンの制圧に要する時間が分かるのはもちろん、多少減ったアルカナストーンに対しての所要時間などもすべて計算で算出できるのだ。

■1体の制圧力（1周あたり）

SPEED	1体の制圧速度
4	156
3	168
2	180
アルカナスキル	500

●計算例●

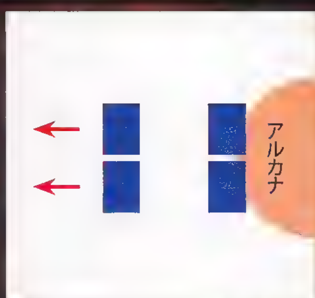
	SPEED4		SPEED3		SPEED2		アルカナ		パーティ合計
	プレイヤー	+	ユニコーン	+	玄武	+	セルケト	=	1004
	156		168		180		500		

上記パーティの場合、1000÷1004となり、約1秒で1周

実践的数値活用法

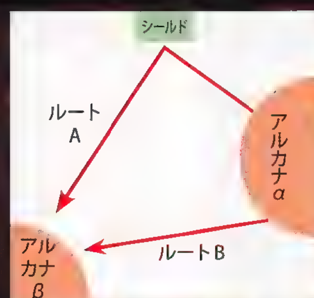
CASE#1

耐久値最大の1本のアルカナストーンの制圧には14回転必要だが、最後の1回転は4体でなくても制圧完了になる。このため次に左へ移動する場合は、制圧準備ゲージが8割ほどたまったら2体ほど早めに動かそう。するとその2体が早めに目的地へ到着できる。



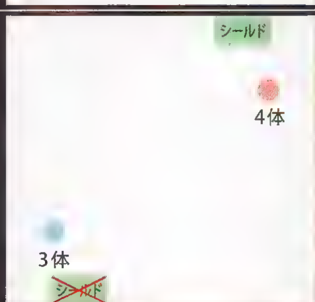
CASE#3

[アルカナ]、[シールド]持ちの使い魔が1体居る4体パーティで、アルカナα制圧後のルートに注目。アルカナβの制圧完了までを考えると、ルートBは10回転、ルートAは7回転。しかしともに1周にかかる時間は1秒弱。シールド破壊の時間を考えるとルートBが早い。



CASE#2

シールドを破壊してスピード2の使い魔3体で制圧する場合と、シールドを破壊せずにスピード4の使い魔4体で制圧する場合、制圧完了までの時間はほぼ一緒。前者は1周約1.85秒で12回転、後者は1周1.6秒で14回転。ともに22秒ちょいで制圧完了。



CASE#4

図のようにシールドを破壊しつつ右端のアルカナストーンを制圧する場合、よく見るのが1周分のダメージを与えるルートα。これはシールド破壊後に9回転かかる。一方シールドへ直接向かうルートβも9回転で終了。移動距離の分ルートβの方がお得だ。



呼び起こされる邪悪なる力

今号はついに登場した2nd エクスパンション「揺れ動く運命」の特集だ。まずは待望の新召喚獣"カオスドラグーン"の性能やデッキの組み方を紹介する。勿論、追加カードの情報もバッチリ掲載。また、バージョンアップによってより遊びやすく変更されたシステムも紹介しているぞ!

悠久の車輪® Eternal Wheel



悠久の車輪～Eternal Wheel～
■メーカー：タイトー・スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型カードゲーム
■操作方法：レバー＋ボタン×2＋カード
■稼動日：2008年3月11日
■使用基板：TAITO Type X2

新召喚獣登場!! その名はカオスドラグーン



闇夜の邪竜カオスドラグーン

混沌の貴公子によって生み出された黒き邪竜。天空の魔龍バハムートに匹敵する力を持ち、自らに歯向かう者すべてを混沌の炎で焼き尽くす。熟練の召喚士でも、これを操ることは難しい。

移動方法
相手に直線で移動

攻撃方法
風の刃と炎のブレス

潜在能力
すべての敵ユニットの移動力を0にする

その他
出現時に敵ユニットすべてにダメージ



敵の動きを封じる混沌の力

新たな召喚獣カオスドラグーンは、シナリオ「聖剣の行方」をプレイしたことがある人ならその中で見たことがあると思われる召喚獣だ。

基本的な性質はバハムートに似ており、移動速度はラファエルと同程度で敵召喚士を直接攻撃するタイプ。また、召喚した瞬間にリヴァイアサンのように敵全体に少しダメージを与える能力も持っているぞ。バハムート同様若干打たれ弱いという欠点はあるものの、召喚時の全体攻撃と移動速度の速さはそれを十分補ってくれる長所だ。

潜在能力は、一定時間敵の移動力を0にして動けなくするというもの。魔法陣の拡大は阻止し、狙いたい敵を逃さず倒せるのがポイントだが、相手の能力は弱体化するわけではないので戦闘を仕掛ければこちらもダメージを受ける。それを見越し、この召喚獣を使う場合はマスターを多めにして潜在能力発動時に遠距離から撃破できるようにしておくといいだろう。

カオスドラグーンを使用したデッキ構築例

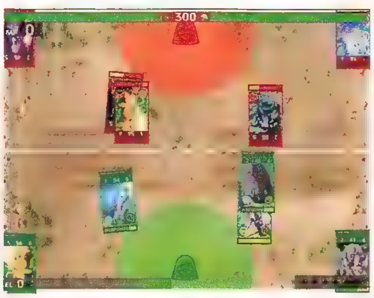


ユニット名	COST	LV	タイプ	ATK	HP	国家
ガシャ	2	2	シーカー	41	830	gr
ツェ	2	2	キーパー	48	860	gr
アスター	3	3	シーカー	51	1062	si
ディアレリア	3	2	マスター	34	900	si/ar
リュエリア	1	1	マスター	19	500	si

味方シルヴァランドユニットのHPを回復するエンチャントアビリティを持つディアレリアがこのデッキのキーユニットだ!

カオスドラグーンの潜在能力を考慮して、停止している相手と接触することなく倒せるマスターと、ダメージを与えるアビリティを持つユニットをそろえたデッキだ。

戦線を支えるキーとなるのはディアレリアのアビリティなので、その恩恵を多くのユニットが受けられるように、国家を変更するアビリティを持つリュエリアをうまく使っていきたい。



初期配置の例。ディアレリアのアビリティでHPを回復しつつ、戦線を維持して戦おう!

公式バインダー発売決定!





『悠久の車輪』専用キャリーバインダーがebten限定グッズとして登場する。付属プロモーションカードとして、シナリオモードでオリジナルシナリオをプレイできる本誌連載中のノベル版アレキサンダーも付いてくるぞ!

■悠久の車輪 公式キャリーバインダー
■予価：5,700円＋税(5,985円)送料込み
■発売日：2008年12月下旬

詳細はP118～119へ!!

妄想の車輪 **ディアレリア補足**：ディアレリアのエンチャントの効果は「周囲のユニットの国家をシルヴァランドにし、味方シルヴァランドのユニットのＨＰを徐々に回復する。」というものだ。間違えて解釈している人もいるようだが周囲だけに影響するのは国家変更の方だけで、回復は味方シルヴァランドユニットであれば画面全体に有効。回復量も多く、非常に使い勝手がいいぞ。

システム変更点をチェック!!

2nd エクスパンションでは、快適なゲームプレイのためにシステム面も修正が加えられている。重要なポイントを紹介するので、ぜひ活用してほしい!

プレイスクリーン&レーダー大改良!

今までもメインスクリーンのミニマップはジョイスライダーでユニットの表示を変えることができたが、今回、プレイスクリーンのユニットの表示もジョイスライダーで変更が可能になったぞ!

プレイ中にジョイスライダーを左に入れることで、「デフォルト→ユニットタイプ→ATK→国家」の順に表示が変更される。ミニマップよりもずっと表示が大きいので、アビリティの効果でATKが変化しているときや、二つの所属国家を持っている場合もすぐ把握できるぞ。

なお、ジョイスライダーを右に入れると、ユニット表示の切り替えではなく、右下で紹介している新機能が有効になる。注意しよう。

デフォルト　ユニットタイプ　ATK　国家



アビリティの効果持続が分かりやすく!

ユニットに一定時間影響を及ぼすアビリティを使ったとき、効果が持続しているのかはATKの数値などから推測するのが主な方法だった。

だが今回の変更で、プラス効果なのかマイナス効果なのかがプレイスクリーンとメインスクリーンのレーダーに表示されるようになった。

プラス効果は赤、マイナス効果は青のエフェクトが表示されるので、ユニットの状態が一目で把握できる。オレガノのアビリティのように自分では変化が分からないアビリティもこれで安心して使えるぞ。



多くのユニットにアビリティがかかっているときも、簡単に把握できるぞ!

プラス効果　マイナス効果



ジョイスライダーで操作ユニットを変更!

上記のように、ジョイスライダーを左に入れるとプレイスクリーンのユニット表示変更可能になったわけだが、これを右に入れた場合、カードに触れずに操作するユニットを変更可能になった。

つまり、マスターなどを停止させた状態でアビリティが使えるようになったのだ!

今までマスターのアビリティを使うためには、そのカードを選択するために一瞬移動させる必要があり、その間攻撃できないのを我慢するしかなかった。だがこの新機能を使えば、攻撃したままアビリティを使わせることができるぞ!



カードに触らなくともジョイスライダーを右に入れれば……。



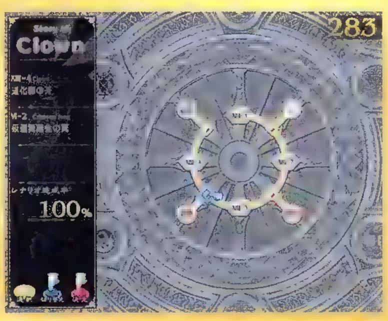
黄色い枠が違うユニットに表示され、アビリティが使用可能になるぞ!

シナリオクリアが簡単に!

各国家シナリオや外伝シナリオの後半は難度が高いため、クリアするのも一苦労だった。だが、今回のバージョンから、繰り返しプレイすることでクリアしやすくなるというシステムが搭載されたぞ。

正確には、3回以上プレイすることで徐々に敵が弱くなる。ただし、途中で諦めて別のシナリオをプレイするとその効果はリセットされてしまうので注意しよう!

これで今まで苦戦していた人でも召喚獣が取得しやすくなり、シナリオクリア時の特殊称号も取得しやすくなったぞ!



非常に難度の高いクラウン最終章のようなシナリオも、繰り返しプレイすればクリアしやすくなる!

そのほかの変更点

●全国大会モード隔週化

大会の開催が隔週に変更された。より多くのプレイヤーが同じ大会に参加できるようになるだけでなく、二週間で10戦すればいいので、いそがしい人でも参加しやすくなった。

●マッチングシステムを改良

より近い実力のプレイヤー同士がマッチングするようにシステムが変更された。

●旧カードのバランス調整

バランス調整のため、旧カードのユニットいくつかに修正が入った。

●カード使用率ランキングリセット

カード追加に伴い、今までのカード使用率集計がリセットされた。これによって、新カードと旧カードの使用率を対等の条件で比較できるようになった。



長らく使用率トップクラスを維持していたレッドアイ。ついにその天下も崩れるか?

妄想の車輪 **シナリオモード補足**:シナリオモードで敵が弱くなるシステムだが、その効果がリセットされるのは、あくまで「別のシナリオ」をプレイした場合の話。シナリオをクリアする前に全国対戦など「別のモード」で遊んだ場合は、リセットされたりはしないぞ。行き詰まったときは別のモードで息抜きをしても問題ないので安心してほしい。

揺れ動く運命（さだめ） 追加カードリスト

ここでは追加された新カードの一覧を掲載する。また、「所属国家を変える」という新たに登場したアビリティの性質についても簡単に紹介するぞ。

所属国家を変えるアビリティたち

今回各国家に追加された「〜の教え」というアビリティ。このアビリティは、対象の所属国家を一定時間変更するというもの。ここで注意してほしいのが、その効果を敵ユニットに与えることも可能な点だ。

これにより、敵に使用することで国家限定の能力を持つアビリティ（レッドアイの「鮫王の暴令」など）の効果が発揮できないようにしたり、敵の国家をグランガイアにすることで、オフリドのアビリティの効果「グランガイアのユニットからのダメージを受けず、アビリティの対象にならない」を無理矢理有効にしたりすることも可能になったのだ。

ちなみに、一部のエンチャント系アビリティに「周囲のユニットの国家を〜にし」というものがあるが、この効果は「〜の教え」よりも優先されて発揮されるので注意しよう。

なお、「〜の教え」は、あとから使用すれば前の効果を上書きすることもできるぞ。



これらのアビリティをうまく使えば、今までにない形のデッキを作ることができるぞ！

アルカディア 7枚

カード名	COST/LV	タイプ	レアリティ	HP	ATK	INT	アビリティ	AP	効果
拠点防衛用コロッサス	5/5	マスター	U	1400	49	5	巨像の射撃	3	一定時間の間、このユニットの遠距離攻撃範囲を縮小する。その後、複数のユニットへの攻撃が可能になる。
煌く剣アルヴ	3/3	キーパー	R	1099	64	5	魔法剣の召喚	2	範囲内の味方アルカディアのエレメンタルに以下の能力を与える。「周囲のユニットの国家をアルカディアにし、味方アルカディアのユニットの防御力を上げる。」
弱者の盾リフィー	1/1	キーパー	C	540	33	5	アルカディアの教え	2	一定時間の間、範囲内のユニットの国家をアルカディアにする。
息災の歌い手ティサ	3/3	マスター	C	1025	36	6	息災の歌	3	範囲内の味方ユニットのHPを回復する。エリアにいるアルカディアのユニットの数に応じて回復量を増やす。
鉄獅子の傭兵コリヴ	3/3	シーカー	C	1062	56	4	傭兵の護身術	3	一定時間の間、範囲内の味方ユニットの攻撃力を上げる。その後、そのユニットの国家が本来とは違う場合、HPを回復する。
鉄獅子の傭兵団長レイディ	4/4	シーカー	SR	1268	52	7	鉄獅子の用兵術	1	範囲内の味方ユニットの中からランダムに1体を選び、戦闘不能状態にする。その場合、そのユニットのコストの半分味方召喚士のMPを回復する。
歴戦の戦斧アーレ	3/2	キーパー	U	972	61	4	歴戦の戦術	3	一定時間の間、範囲内の味方ユニットはグランガイアのユニットからのダメージを受けず、アビリティの対象にならない。

グランガイア 7枚

カード名	COST/LV	タイプ	レアリティ	HP	ATK	INT	アビリティ	AP	効果
狂乱する狼騎兵隊ブラセ	3/3	シーカー	R	1062	50	5	数の暴力	3	範囲内の敵ユニットにダメージを与える。エリアにいるグランガイアのユニットの数に応じて与えるダメージを増やす。
鼓笛ゴブリン チャチャニ	1/2	キーパー	C	648	40	5	グランガイアの教え	2	一定時間の間、範囲内のユニットの国家をグランガイアにする。
灰を操る巫女コリマ	1/1	マスター	C	500	17	6	灰の嵐	2	範囲内の敵シルヴァランドのユニットにダメージを与える。その後、そのユニットのAPを減らす。
氷霧に佇む巫女ラニン	3/3	マスター	U	1025	33	7	雪山の幻影	2	一定時間の間、範囲内の敵ユニットの中からランダムに1体を選び、以下の能力を与える。「このユニットの国家が本来とは違う場合、味方への攻撃が可能になる。」
不幸を招く獣騎兵隊イラス	2/2	シーカー	C	830	45	5	活火山の召喚	2	範囲内の味方グランガイアのエレメンタルに以下の能力を与える。「周囲のユニットの国家をグランガイアにし、味方グランガイアのユニットの攻撃力を上げる。」
無双暴君ガルガドラ	4/4	キーパー	SR	1311	78	4	暴君の暴走	3	一定時間の間、このユニットの攻撃力を上げる。その後、範囲内の味方ユニットは戦闘不能状態になる。戦闘不能状態になったユニットの数に応じて上げる数値を増やす。
量産型サイクロプス	5/5	キーパー	U	1496	84	4	遠隔爆発	3	一定時間の間、範囲内の味方ユニットの中からランダムに1体を選び、以下の能力を与える。「このユニットが戦闘不能状態になった時、周囲の敵にダメージを与える。」

シルヴァランド 6枚

カード名	COST/LV	タイプ	レアリティ	HP	ATK	INT	アビリティ	AP	効果
紅き花園のリュエリア	1/1	マスター	C	500	19	5	シルヴァランドの教え	2	一定時間の間、範囲内のユニットの国家をシルヴァランドにする。
ゲツエイ	5/5	キーパー	U	1496	84	4	神秘の守り	2	一定時間の間、このユニットは対戦相手から見えなくなる。
念気の老師ファラウォン	4/4	キーパー	SR	1311	74	5	念気放出	3	一定時間の間、範囲内の味方ユニットの攻撃力と防御力を上げる。エリアにいるシルヴァランドのユニットの数に応じて効果時間を増やす。
白銀樹の管理人ディアレリア	3/2	マスター	U	900	34	5	世界樹の召喚	4	範囲内の味方シルヴァランドのエレメンタルに以下の能力を与える。「周囲のユニットの国家をシルヴァランドにし、味方シルヴァランドのユニットのHPを徐々に回復する。」
不幸を呼ぶ者クロス	4/4	シーカー	R	1268	56	6	幸運の願い	3	一定時間の間、このユニットは以下の能力を得る。「静止している間、このユニットのHPを徐々に回復する。」
紫の腕アヤメ	3/3	シーカー	C	1062	50	6	古木の援護術	2	（このアビリティはスケールギルドの敵ユニットがアビリティを使用した時のみ使用することができる。）敵ユニットのアビリティの使用を無効化する。

スケールギルド 7枚

カード名	COST/LV	タイプ	レアリティ	HP	ATK	INT	アビリティ	AP	効果
大ヒレの一族ドスミン	1/1	シーカー	C	500	25	6	大ヒレの秘術	3	一定時間の間、範囲内の敵ユニットの中からランダムに1体を選び、消滅時間を増やす。
大ヒレの一族ルテニリ	4/4	シーカー	U	1268	63	5	珊瑚の召喚	3	範囲内の味方スケールギルドのエレメンタルに以下の能力を与える。「周囲のユニットの国家をスケールギルドにし、味方スケールギルドのユニットの移動力を上げる。」
キュプロス	5/5	キーパー	U	1496	84	4	古代魚の咆哮	3	一定時間の間、味方ユニットの対エレメンタル攻撃力とエレメンタル生成速度を上げる。
深海の調律師フラン	1/1	マスター	C	500	19	5	スケールギルドの教え	2	一定時間の間、範囲内のユニットの国家をスケールギルドにする。
深海の門番ジデラゾート	2/2	キーパー	C	860	53	5	迅速な撤退	2	一定時間の間、範囲内の味方ユニットの移動力を上げる。エリアにいるスケールギルドのユニットの数に応じて効果時間を増やす。
真珠の王妃セレナード	3/4	マスター	SR	1100	34	7	マーメイドの秘術	4	一定時間の間、範囲内の味方ユニットの中からランダムに1体を選び、以下の能力を与える。「このユニットの国家が本来とは違う場合、受けるダメージを反射する。」
緑海の貿易商人ティール	2/2	マスター	R	800	34	4	強引な取引	2	範囲内の敵バハムートロアのユニットにかかっている敵ユニットのアビリティの効果を無効化する。その後、一定時間の間、そのユニットの防御力と移動力を下げる。

バハムートロア 7枚

カード名	COST/LV	タイプ	レアリティ	HP	ATK	INT	アビリティ	AP	効果
イフリート	5/5	キーパー	U	1496	84	4	魔人の願い	2	一定時間の間、一定の確率で、範囲内のユニットの中からランダムに1体を選び、攻撃力を上げる。上げられなかった場合、そのユニットの攻撃力を下げる。
オアシスの舞姫アスセラ	1/1	マスター	R	500	19	5	武踏の誘い	2	範囲内の攻撃力が最も高い味方ユニットとこのユニットの位置を入れ替える。
丘に立つファルカド	2/2	キーパー	C	860	54	4	風の攻め手	2	一定時間の間、範囲内の味方ユニットの攻撃範囲を拡大する。エリアにいるバハムートロアのユニットの数に応じて効果時間を増やす。
投擲するミラク	2/1	シーカー	C	624	34	5	バハムートロアの教え	2	一定時間の間、範囲内のユニットの国家をバハムートロアにする。
日を照らすメイッサ	3/3	マスター	C	1025	38	5	サボテンの召喚	3	範囲内の味方バハムートロアのエレメンタルに以下の能力を与える。「周囲のユニットの国家をバハムートロアにし、味方バハムートロアのユニットの攻撃範囲を拡大する。」
竜王親衛隊長ヴァレッタ	3/3	シーカー	SR	1062	50	6	竜の帰還	3	一定時間の間、範囲内の味方ユニットの中からランダムに1体を選び、以下の能力を与える。「このユニットのHPが一定以下の場合、味方復活エリアの中心に移す。」
竜王親衛隊プロキオン	2/2	シーカー	U	830	39	7	瘴気霧散	3	一定時間の間、範囲内の敵ユニットに以下の能力を与える。「このユニットの国家がネクロポリスだった場合、このユニットは戦闘でダメージを与えない。」

ネクロポリス 6枚

カード名	COST/LV	タイプ	レアリティ	HP	ATK	INT	アビリティ	AP	効果
キマイラゾンビ	5/5	キーパー	U	1496	84	4	腐の吐息	4	一定時間の間、範囲内の敵ユニットの攻撃力と防御力を下げる。エリアにいるネクロポリスのユニットの数に応じて効果時間を増やす。
深淵の使者カルマ	3/3	キーパー	SR	1099	64	5	深淵への誘い	2	一定時間の間、範囲内の敵ユニットに一定間隔でダメージを与える。
戦闘用メイドキャンディー	3/2	シーカー	U	936	50	5	枯れ木の召喚	3	範囲内の味方ネクロポリスのエレメンタルに以下の能力を与える。「周囲のユニットの国家をネクロポリスにし、敵ネクロポリスのユニットの攻撃力を下げる。」
戦闘用メイド リゼ	1/1	シーカー	C	520	28	5	ネクロポリスの教え	2	一定時間の間、範囲内のユニットの国家をネクロポリスにする。
追及するジョルジ	1/1	マスター	C	500	17	6	贈き炎	2	一定時間の間、範囲内の敵ユニットに以下の能力を与える。「このユニットの国家がアルカディアだった場合、戦闘不能状態になった時、味方召喚士のMPを減らす。」
花束を贈るバイカル	3/3	マスター	R	1025	33	7	終焉の花びら	3	一定時間の間、攻撃力が最も高いユニットの攻撃力と防御力と移動力を下げる。

妄想の車輪

「〜の教え」応用例：上記で紹介した例のほかにも、シルヴァランドのアヤメであれば、敵をスケールギルド所属にしてしまえば、アビリティが誰に対しても有効になる。またグラリスの「機械神の神託」と戦うときは、相手のキーパーを別の国家に変えてしまえば「機械神の神託」の効果を受けられないようにすることができる。いろいろと工夫してみるといいだろう。

三国志大戦享楽的雑多企画頁

銅雀台

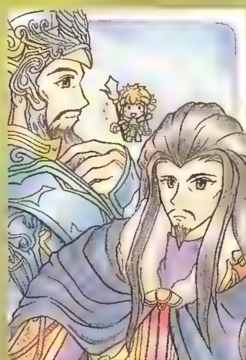
三国投稿演義

（九品・福島県　堺幸四郎さん）
Ⓗ全奕引っさげ、帰ってきました獅子猿馬超!! 相変わらずの暴れっぷり、まさに若大将です！

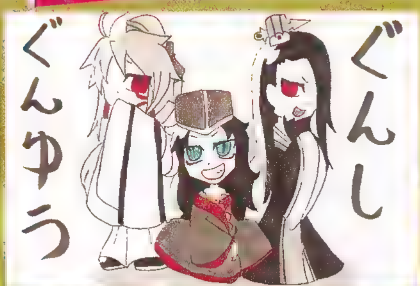




（勇将五品・福岡県　赤松セリさん）
☆魏軍を代表する人気武将の皆さまから、君主諸兄へ洋中折衷メリクリですぞぉ!! 我らが丞相もケーキでご機嫌……ん？ 後漢にクリスマスの風習ってツブゥ!?（玄妙反計ツッコミ）



（十品・宮城県　天河さん）
☆劉封殿と、穏やかなる二勇。戦無き太平を夢見る一枚です。



（十品・北海道　ソウギョクさん）
☆知謀と奇策と寝返りの、我ら群雄軍師組！かわいく描かれても、個性と笑みは変わらずですなぁ。



（十品・神奈川県　黒卯さん）
Ⓗ悲運に彩られし曹の華一輪。復活希望の声も多数でしたな。



（七品・埼玉県　椛月ここあさん）
Ⓗ巷で軍師版が人気ですが、当方ではこちらの姫様が人気トップクラス！このふんわり、ほんわかとした癒し系の魅力が、その人気の秘密ですかな？



（投稿帝三品・福岡県　皐月トミィさん）
☆歴代の孫権殿が全員集合！ いずれも個性的な名君がこれだけ並ぶと、実に壮観ですなぁ。同名武将使用可能大会などがあれば、この光景も現実に!?

fan114が選ぶ！ 雄・飛・傑・作

………ほろり　はっ！ 思わずもらい泣きをしてしまいました。魏続先生、先生のおっしゃる通りです!! 侯成はいるのに!! やっぱり使用率の……い、いや、なんでもないですぞ（汗）。いやはや、これほどまでに哀愁漂う魏続を送ってくださってありがとうございました。下手な映画よりもよっぽど泣けます。魏続……カード追加で再び登場してくれることを祈りましょう。



（九品・北海道　3ミリネジさん）

緊急開催！ 第四回 投稿馬地戦　国力超絶再起 〜漢＆追加武将特集〜

前回の蜀大会の結果、既存4勢力は横並びになりましたが……漢の投稿数が、全体数の0.6%に!! そこで漢の武将と軍師、ならびに各勢力の追加武将（復活武将）の投稿を今月締め切り日まで急募いたします！ 特集での作品掲載者の方には、特別投稿称号を贈呈しますぞ。

現在の投稿領土

魏	26.9%
蜀	24.4%
呉	21.8%
群	26.3%
漢	0.6%



投稿募兵中！ 「銅雀台」では「三国志大戦」の投稿や企画案を募集中！ あて先はこちら→ 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「銅雀台」係 メール投稿はafro@arcadiamagazine.com宛てに、住所等と共に「銅雀台」宛てと明記の上お送りを！ Hマークがある投稿者の方のHPは、http://arcadiamagazine.comの「投稿者リンク」に掲載中！

映像＋誌面で情報充実!!

三国志大戦 SANGOKUSHI TAISEN 3 蒼天の龍脈

アルカディアモバイルも更新中!!
さまざまな最新情報に加え、fan114君主のコラムも掲載!! アルカディアモバイルでチェックだ!!

三国志大戦3 蒼天の龍脈
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発売日：2008年9月18日（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH

「エクストラカードキャンペーン」実施決定!!
2008年12月[illegible]シリーズ初のEXカードキャンペーン[illegible]三国志大戦3 蒼天の龍脈[illegible]20枚1口で応募する[illegible]ゲームセンター[illegible]。ここでしか手に入らない[illegible]。

さまざまなデッキが乱立し、混沌とした対戦が繰り広げられている今バージョン。多くの情報を身に付けて、この戦乱の世を切り抜けよう!

DVD 収録コンテンツ
三国志大戦3 英傑伝 激武錬の章・スーパープレイ
今回、新しく加わった激武錬の章・第十話に「超世の傑」仁義なき青井君主が挑戦。仁義なき青井君主の超絶プレイをその目に焼き付けろ!!

ついに解禁! 激武錬の章!

一人用で最高難易度の「激武錬の章」。今回はその紹介をするぞ。また、DVDには「超世の傑」仁義無き青井のプレイ動画も収録!

武錬の章がさらにパワーアップ!

ついに解禁された「激武錬の章」。前バージョンの「超武錬の章」をも超える高難易度の武錬の章だ。それだけにとどまらず、特殊条件もより多彩になり、一筋縄ではいかないステージが多くそろっているぞ!

対戦で身につけたテクニックを使って腕試しをするもよし、相手のデッキにあわせてパズルゲームを解くように作戦を立てて攻略するもよし、いろいろな楽しみ方もできるだろう。

今回は、そのうちいくつかのステージを紹介する。ちょっとしたコツも同時に紹介しておくので、攻略の参考にしてほしい。高得点でのクリアを目指し、ランキングの上位を目指せ!



後半の章の条件は厳しいものばかり。クリアするには緻密な作戦やハイレベルのテクニックが必要になってくる。条件にあわせてじっくりデッキを考えてクリアを目指そう。

●第八話・呂布軍

自城へ帰還ができない章。兵力の回復が困難になり、撤退武将も城に戻せないので、復活さえできない。募兵持ちの武将をそろえ、兵力を回復させる計略と併用するのがいいだろう。



●第九話・牛金軍

全武将歩兵でのみの出撃となるステージ。デッキはどうしても形が限られてくる。【R】袁術、【SR】華陀、【UC】何進、【SR】左慈、【C】曹豹、【C】張梁、といった組み合わせで2勢力かつ高武力の歩兵を集めるのが良いだろう。最大士気が9になるが、号令などを使って力押しができるぞ。



牛金以外は女性ばかり!? 騎兵の突撃がかなり厳しいので城で守ってカウンターを狙おう! 重要になるのが何進と華陀の二部隊の全体強化。うまく足並みをあわせ、これらで一気に攻勢に出たい。

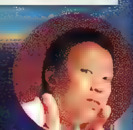
●第十話・劉備軍

敵部隊の復活が早いというステージ。幸い、漢軍なのでコスト2.5以上の武将がいない。自城を守りつつ、敵の足並みを乱し、カウンターを狙うといいだろう。騎兵などで端攻城を決め、守り切るのも有効な手段だ。

激武錬の章・敵軍リスト

話数	敵軍	条件
第一話	法正軍	軍師カード登録禁止!
第二話	曹操軍	部隊が撤退すると敗北!
第三話	張角軍	武将コスト2.5以上
第四話	周瑜軍	群雄勢力限定
第五話	張遼軍	計略使用禁止!
第六話	司馬懿軍	漢軍勢力限定
第七話	孫権軍	象兵限定!
第八話	呂布軍	自城に入城禁止!
第九話	牛金軍	歩兵限定!
第十話	劉備軍	敵軍の復活カウントが減少!

超世の傑・仁義なき青井君主 絶技プレイ解説!!



相手は全員、孟獲状態の漢軍オールスター。厄介だったのは【R】劉備の「決起の大車輪」もそうなのですが、二枚の高武力弓とあまり全国では見ることのできないことで地味な【R】盧植の伏兵でした（笑）。

結構COMの中では強いほうだと思いますが普通のデッキでも以外と楽に倒せるよ! というのを動画を見て思ってもらえたらな〜と思います♪（青井）





収録前のプレイでは、落城勝ちもしていた青井君主。得点を狙うプレイとはまた違った面白さがある!

新たに台頭したデッキは……？

新着デッキ紹介

新バージョンに対応した新たな組み合わせによるデッキが台頭し始めた。今回はその一部を紹介する。対策もあわせて紹介するので参考にしてほしい。

漢の大号令デッキ



驚異の力押し！

「漢の大号令」を使える【R】袁紹だけでなく、「神医」を使う【SR】華陀をデッキに加え、二つの集団強化計略を使うデッキ。

このデッキの最大の利点は、「神医」のおかげで相手の妨害計略をあまり気にせず、戦線を上げられることだろう。戦線を上げてぶつかり合いになれば、武力上昇値の高い「漢の大号令」で敵を倒せる上、士気が多く残っているのであれば、「漢の大号令」＋「神医」のコンボによる高武力でのせん滅が狙えるのが大きい。この組み合わせに勝てる号令はそうそう無いので時間切れ直前の攻めなどでも非常に頼りになるのだ。

基本的な戦い方として、序盤戦は士気がたまるまでは無理せずに戦い、士気がたまったら一気に攻勢に出る。守る時、相手の号令などには「神医」を使いつつ、城を使って守れば英傑号令を凌ぐことも十分に可能。士気が戻ってくる「戦乱の誉れ」を併用して敵部隊を倒し、カウンターを狙うのもいい。相手に妨害計略を使う武将が居た場合、敵と接触するときに「漢の大号令」から使うようにするといい。それに対して相手が妨害を使ったら「神医」で素早く効果を消して攻め上がろう。

なお、軍師は【C】郭図がオススメ。「兵力増援」で畳み掛けるもよし、「兵軍連環」で逃さず倒すのもよしと、相性がいいぞ。

武将名	コ	種	武	知	特技	計略名(士気)	属
[R]袁紹	2	槍	7	6	募	漢の大号令(5)	人
[UC]顔良	2	騎	8	3	勇	戦乱の誉れ(5)	地
[R]田豊	1.5	騎	3	9	伏	戦乱の攻勢(5)	人
[SR]華陀	1.5	歩	6	8	勇	神医(5)	天
[UC]王烈	1	槍	2	7	柵	防柵小再建(3)	天



妨害計略が連発できない2勢力のデッキと戦いやすく、1回の攻めで落城も可能な強力なデッキだ！ 相手の騎兵を倒せていたら、全軍で攻撃して勝負を決めろ！

対策

「神医」の性質に付け込もう！

妨害に強い「神医」ではあるが、自身が範囲に入るため2度掛けができないのがポイント。妨害計略を使い、相手がその効果を消した後に再度妨害計略を使えば相手は打ち消すことができない。士気は多く使ってしまうが、試合終盤の勝負どころでは狙いたいところ。

また、このデッキはダメージ計略には特に対策が無いので、敵の主力武将をそれらで撃破できれば戦いやすくなる。敵を各個撃破して人数差をいかして攻城を狙うといいだろう。陣略で「兵軍連環」などがあれば、相手に号令を使わせて時間稼ぎをするのもアリだ。



袁紹をひたすら狙って撤退させるだけでも、戦いやすくなる。突出したら逃さず撃破したい。

黄忠型・弓連環デッキ



【UC】黄忠で攻める！

いわゆる「弓連環」デッキの一つのパターンがこのデッキ。武力が高く、知力もそれなりに高めの武将をそろえ、高い回復効果を持つ【UC】黄忠を攻めの軸に据えたパターン。

軍師は、【R】呂蒙が基本。地属性の武将が5コスト分居るため、比較的早く奥義ゲージがマックスになるのがポイントだ。奥義ゲージがマックスになったら、武力の底上げも兼ねてすぐさま発動してしまって構わない。

開幕は、相手の攻めを高武力の弓兵と防柵で凌ぎつつ、追い払ったらそのまま攻勢に転じて弓兵でのマウントで攻め立てよう。

計略は、士気が余りそうなときは「約束の援兵」を使い、敵の号令や強力な超絶強化計略には「連環の計」、黄忠が城門に張り付いたら「老当益壮」で兵力を回復しながら弓兵で援護、神速系の計略や舞い計略には「遠弓麻痺矢戦法」でと、状況に応じて使い分けたい。なお、【R】龐統の扱いには細心の注意を払っておこう。この武将が撤退すると、敵の英傑号令などに対抗する手段がほとんどなくなってしまう。いくら黄忠でも、英傑号令を使っての攻撃を凌ぐのは困難なのだ。

また、軍師の都合上ダメージ計略などでまとめて撤退させられる危険。それらを相手には味方を一カ所に固めすぎないようにしたい。

武将名	コ	種	武	知	特技	計略名(士気)	属
[UC]黄忠	2	騎	7	6	勇、募	老当益壮(6)	天
[R]太史慈	2	弓	8	5	勇	約束の援兵(4)	地
[R]丁奉	2	弓	7	7	柵	遠弓麻痺矢戦法(4)	地
[R]龐統	1	槍	1	9	伏	連環の計(6)	人
[UC]張昭	1	槍	2	8	柵	防柵小再建(3)	地



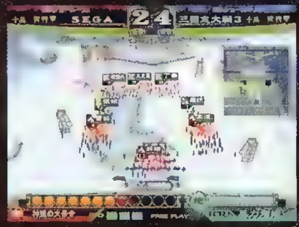
奥義が発動した時点でこの状態に持ち込むことができれば、そのまま攻城をねじ込むことも可能だぞ。槍兵で黄忠をサポートしつつ敵を各個撃破して城門に攻城を決めたい。

対策

弓兵への対応が鍵！

攻めの主軸となる黄忠はあくまで騎兵。攻城力はそれほど高くないのがポイント。黄忠が計略を使い攻城を狙ってきたら、黄忠はあえて無視して、騎兵でなどで敵の弓兵を一気に倒そう。その後で黄忠の足止めをしつつ、のこりの武将で攻城を狙い、攻城力の差で逆転を狙うのが対策としては有効。

また、黄忠が攻めてきたときに限らず、相手が計略を使用し、「連環の計」を使えないタイミングで仕掛ければ、ある程度の武力上昇値を持つ集団強化計略なら、弓兵をせん滅できるぞ。



「再起興軍」であることはまず無いので、黄忠以外をせん滅して一気に攻城までこぎつけたい。

新たな号令の使い方を伝授!

属性号令を使おう!

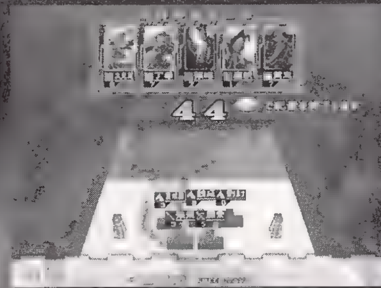
これまでの集団強化計略と違う性質を持つ「属性号令」この号令を使う上でのコツを紹介。使い方によってはなかなか強力なので、ぜひ使ってみてほしい。

属性号令の性質

- ●対象属性の武将の武力を+4
  (属性の違う武将の武力は+1)
- ●所持武将はコスト1.5
- ●援護兵には属性が無い

[illegible]から追加された「属性号令」は同じ[illegible]であれば、勢力にかかわらず武力を+4してくれる号令だ。属性が違う場合や、「2」のカードだった場合は武力は+1される。また、「約束の援兵」のような、いわゆる召喚兵は属性がなく、武力上昇値は+1だ。

属性号令を持つ武将はすべてコスト1.5。どれもデッキに組み込みやすく、ほかの武将へコストを多めに[illegible]ので全体的に武力が高めのデッキを組みやすい。



武力の高い武将をそろえれば、計略無しの戦闘で押し負ける可能性は低くなる。

天 属性

●群雄の武将と組む

[illegible]組み合わせたいのが群雄の武将。特に、【SR】左慈、【R】[illegible]。[illegible]「[illegible]の導き」を使用したときに相手が何かしらの強化計略を使ったときに「[illegible]」を使うことでさらなる「武力による力押しが可能になる。超絶強化に[illegible]ポイント。

[illegible]は本人のスペック、[illegible]とも優秀な上、[illegible]めでリスクなく号令の効果に含むことができる[illegible]陣営が効果を発揮しにくい状況でも、コストの[illegible]などに対抗しやすくなっているのは大きいだろう。

これらを軸に、【R】[illegible]、【UC】[illegible]、【C】[illegible]などの使いやすい武将で周りを固めれば、汎用性も高く、爆発力のあるデッキを組むことができるのだ。

●蜀の武将のみ

[illegible]の武将のみで組む場合は、【R】[illegible]が天属性であることに注目してほしい。強力だがリスクの高い「[illegible]の誓い」のサブ計略として「天[illegible]の導き」を採用するのだ。これで、[illegible]によって2種類の号令を使い分ける。「[illegible]園の誓い」に対抗できる計略を持たない相手にはかなりの強さを発揮できるパターンになるだろう。

●軍師の選択

[illegible]するのは【SR】諸葛亮、【C】[illegible]であれば、「[illegible]」は奥義ゲージ0でスタートしても試合中盤にはゲージがMAXになる。「再起[illegible]」が使いたい場合はアリだろう。

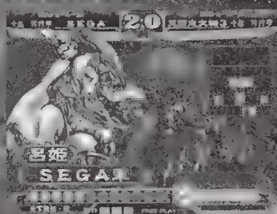
●オススメ軍師
【SR】諸葛亮
【C】[illegible]

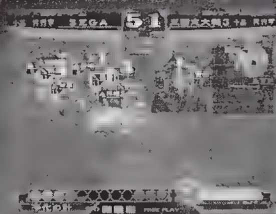
人 属性

●開幕から攻めるデッキ

人属性のデッキは、一つパターンが確立されているものが存在。それが下記の表にある群雄の武将と組ませたデッキパターンだ。軍師は【C】[illegible]を使い、「精兵戦陣」を選択して敵陣の城の前に設置するといい。

【UC】甘寧の援護を軸に、早い段階から攻め上がり、序盤から勝負を仕掛ける。敵の号令などには「人心の掌握」か「天下無双・改」で対抗し、超絶強化には「迅速な転進」で対処する。これらを使い分けるべく戦線を高めに維持し、奥義ゲージがたまったらその武力上昇値をいかしてさらに攻め立てるといいぞ。





武将名	コ	兵	武	知	特技	計略名(士気)	属
[UC]甘寧	2	弓	9	1	勇	孫呉の武(3)	人
[SR]孫権	1.5	騎	4	6	柵、魅	人心の掌握(5)	人
[R]呂姫	1.5	槍	5	4	魅、勇	天下無双・改(5)	人
[C]張梁	1	歩	5	1	−	黄巾の群れ(3)	人
[UC]諸葛瑾	1	弓	2	8	柵	迅速な転進(3)	人
[UC]張紘	1	槍	2	8	伏	浄化の計(3)	人

[illegible]号令、超絶強化、妨害への対抗手段などなど、計略がバランスよく揃っているのがポイント。なお、軍師は「知[illegible]」がかなり早くたまる【R】張[illegible]を選択してみるのもアリだ。2勢力のデッキで最大士気が9なので、必要士気の少なめの計略を[illegible]して常に攻勢に出ることで士気[illegible]ないように注意して[illegible]。

●強力な軍師を採用





[illegible]属性といえば、これではならない[illegible]は【SR】周[illegible]の「[illegible]」。また、[illegible]で「精兵集陣」を持つ【R】[illegible]がいる[illegible]と組ませたり、[illegible]の弓兵を[illegible]ならば、【R】[illegible]の「[illegible]」もいい。

地 属性

●使いやすい武将が豊富!!

[illegible]

各勢力オススメ武将

魏	【R】龐徳 【R】夏侯淵	【UC】夏侯惇 【UC】李通
呉	【R】太史慈 【R】丁奉	【UC】蒋欽 【UC】張昭
群	【C】木鹿大王 【UC】龐徳	【R】呂布 【UC】張宝
漢	【R】孫堅 【R】張遼	【UC】淳于瓊 【UC】蔡邕

特殊なカードの操作法を覚えよう!

スキルアップ講座

今回はカードの登録順や、知っていて損はない盤面上のスキルなどの紹介だ。プレイ画面には表示されない技術介入があなたを勝利へとグンと引き寄せる。

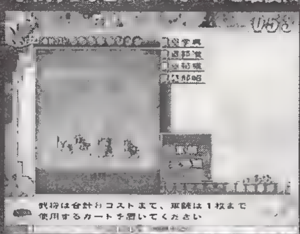
カード登録順の秘密

- ●メニューでの切り替えは登録順
- ●反計は先に登録したものを優先
- ●兵力の表示は先に登録したものが上に表示

カードを登録する際、開始前から既にカードを盤面に置いていないだろうか? ここで少し気をつけて、一枚一枚登録することで、複数の恩恵を得ることができるのだ。まず、計略をロックした時などに使用するメニューボタンでの計略切り替えは、カード登録順となる。登録順をいつも一定にしておくことで、何番目でどの計略がくるかを決めることができる。

次に、ミニマップにおける兵力表示は最後に登録したものが一番上に表示される。重ねてカードを動かす場合、号令持ちなどのキーカードを最後に登録することで、優先的に兵力を確認することが可能。

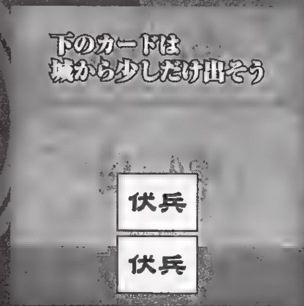
最後に、反計・看破は二部隊の反計持ちが、同じ敵部隊を範囲にいれていた場合、先に登録したものがカットインし、反計をする。反計、看破を同時に使う場合、士気損しないように登録するといいだろう。



この登録画面から既に勝負は始まっている。ちょっとした差が勝負を分けるのだ!

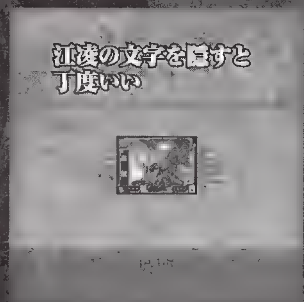
重ね伏兵

二部隊以上伏兵がいるときに使う置き方だ。これは【SR】関羽などの高知力の武将も撤退に追い込むこともできるため有効。置き方は簡単で、戦場に兵士を登録する際、図の用にカードを二枚並べ、一枚を城内ギリギリまで近づけよう。画面を確認し、二枚のカードが重なっていたら、成功だ。



軍師の置き方

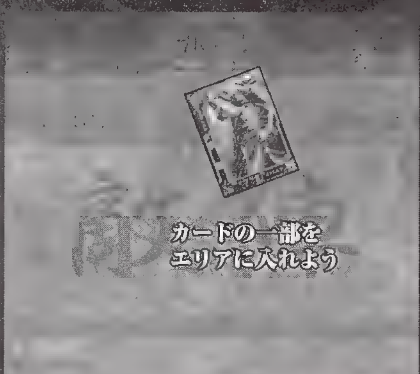
軍師を置く場所は盤面の模様を目安に配置するといい。例えば、軍師【R】呂蒙の連弓戦陣を使う場合、自城より多少前に出した位置に配置すると、敵城まで弓を届かせることができる。置く場所は、盤面上の『江陵』の文字がカードの下から見える程度位置。陣略を最大限に利用するためにも、最適の場所を覚えておこう。



攻城時のカードの有効な置き方

●浅置き攻城

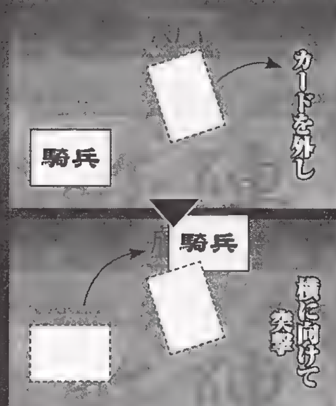
攻城(壁)を狙う場合、カードを奥まで差し込むと攻城ラインに入ってからさらに移動し、攻城まで多少時間がかかってしまう。そこで、カードの一部のみ浅く攻城ラインに差し込むことにより、最速の攻城が可能になる。下の図のように、カードの一部はほんの少しだけでいい。攻城ラインでの移動を極力減らし、最速で攻城を狙おう。



この浅置きは最速で攻城できるだけではなく、攻城ラインから素早く脱出することができるという利点もある。

●攻城役をフォロー

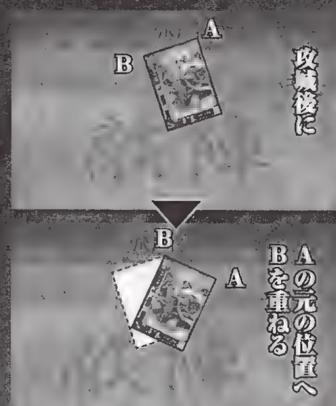
攻城役を浅置きすることにより、効率的なマウントが可能となる。攻城役を浅置きしたら、盤面からカードを外し、フォローする部隊を横に向け、城壁と攻城役のカードの間に配置しよう。すると、攻城役よりも敵城の奥まで部隊が入りこめるようになるのだ。フォロー役が槍兵なら、敵部隊の場内突撃阻止、騎馬なら突撃をギリギリのラインまで狙うことができるのだ。



マウント役のカードを縦にしていると攻城役のカードと認識が重なり、的確に突撃をすることが難しくなる。浅置き攻城と、マウントするカードを横向きで挿し込むことを覚え、最速攻城、的確な突撃、城内突撃阻止をしっかりやっていこう。

●素早く攻城を繰り返す

一度、攻城し攻城ラインに留まると二度目以降の攻城ゲージの上昇スピードが低下する。その上昇スピードの減少をキャンセルする方法は、一度攻城ラインから出ること。これを最速で実行するのが下図の方法だ。浅置き攻城が成功したあと、角Aと角Bを入れ替える。すると一瞬だけ攻城ゲージが消え、再び高速のゲージ上昇速度で攻城を開始するのだ。



攻城は『三国志大戦』において、勝負を決める唯一の要素。これらの技術が勝利を呼び寄せるのは間違いないポイントとして、角をAからBに変える時に、カードを一度外し置き直すといい。置き直した後に、一瞬攻城ゲージが消えれば成功だ。

新たな兵種の使い方を覚えよう!

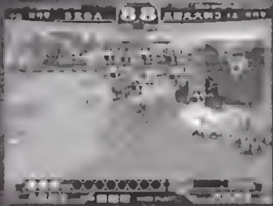
象兵を使おう!

使いこなせば非常に強力な象兵。しかし、いまだにどこが強いのか分からないプレイヤーも多いだろう。ここではその象兵の使い方について詳しく解説するぞ!

特殊な性質を理解しよう

[illegible]2番目の移動速度を誇り、[illegible]という特殊な能力を持つ。基本の5兵種と大きく性能が異なるため、使いこなすためには、その特徴とどこが強いのかをきっちり把握しておかなければならない。

象兵を入れてデッキを組むときは、[illegible]を一緒に入れておくのが[illegible]。基本的に象兵は騎兵の突撃に対して[illegible]になる。そのため、[illegible]上げるときに騎兵に対しての[illegible]として、[illegible]を入れておく方がいいのだ。[illegible]
[illegible]



[illegible]上げていこう。

乱戦が強い

象兵は、攻城兵を除いたほかの兵種に比べて防御力が高い。ただし、攻撃力も低めで、同じ武力で騎兵同士が乱戦した場合と、騎兵と象兵が乱戦した場合では、騎兵同士の方が早く撤退することになる。

しかし、とにもかくにも防御力の高さがかなりのもので、乱戦では非常に強い。同じ兵力で自身より武力が1高い相手と乱戦した場合でも、相手が弓兵以外の場合は象兵が勝つのだ。弓兵相手でも、同じ武力相手であれば象兵が負けることはまず無い。それをふまえて敵と乱戦させよう。



[illegible]

オーラの性質を知ろう!

象兵のオーラは、騎兵のものとは見た目は少し似ているが、性質は大きく異なる。オーラが生じる条件が、「一定距離、移動しつづける」という点だ。たとえ、相手と乱戦中でも一定距離移動しつづければオーラが生じる。また、騎兵のオーラのように乱戦しても消えないのがポイント。そのかわり突撃のような追加ダメージは無いことを覚えておこう。もちろん、攻城エリアに入ってしまうと、オーラは消えてしまう。サポートする際には注意しよう。



相手と乱戦状態になっているときも[illegible]



オーラが発生して[illegible]

守りが強い!

●敵を弾いて城を守る

象の特徴であるオーラを使った「弾き」。これは特に城の守りで大きな力を発揮してくれる。攻城状態の相手を弾くことで攻城ゲージの上昇をキャンセルすることができる。弾くときは、なるべく下から上方向に弾くようにしたい。横方向に弾いた場合、相手が弾かれた先で動きを停止すると、攻城ゲージの量によっては、その場で攻城されてしまう可能性もある。相手を弾いたら、一旦城の中に戻り、味方とローテーションするか、すぐ出撃して再度弾くといいだろう。弾きを駆使して相手の計略を使った攻めを凌げれば、士気差を付けてカウンターを狙えるぞ。

●敵を逃さず倒そう!

自城前で、画面の上方向から自身の城へ向かってオーラを出しながら敵部隊を弾くと、相手は逃げ場がなくなり、一方的に弾いて相手を逃さず倒せる。その時、弾いて少し離れてまた弾く、と繰り返せば兵力が同じ程度なら武力が2上の部隊でも一方的に撃破することも可能。ただし、攻城ゲージには注意しよう。離れた時にゲージが溜まって、攻城されてしまう恐れもある。無理に攻城を狙おうとした騎兵などを狙って撤退させると効果的だ。



相手を自城攻城エリアから[illegible]



[illegible]

攻城時の使い方

味方が城に張り付いたとき、[illegible]を弾いて追い払えるのも象兵の特権。弾けば、相手はカードを再度操作せねばならず、城から出た相手を弾き、味方の位置をずらせば攻城をねじ込みやすい。

また、[illegible]に比べて攻城力は劣るものの、攻城役として象兵は優秀。防御力の高さを[illegible]に張り付き、そこに味方が弓などで援護すれば、相手の兵力はみるみる減っていく。[illegible]能力を持つ計略と併用できれば、相手は計略無しでは武力の高い象兵を倒すのが難しくなるぞ。



[illegible]は非常に便利だ。



[illegible]回ればしぶとく攻城を狙うことができるぞ。

うまく使えば大きな力に!!

特殊な計略の性質

ここでは、イマイチ分かりにくい計略の性質を解説。どれも使いこなせば、なかなかの能力を発揮してくれるので性質をきっちり把握しておきたい。

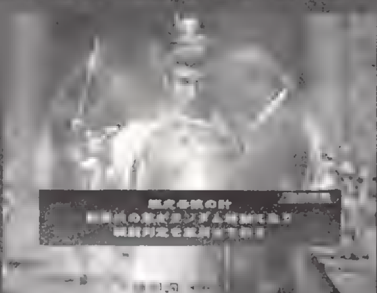
新たな計略の数々

「蒼天の覇業」で追加されたカードの中には、「駆虎呑狼の計」や「城内連環」など、特殊な性質を持ったものも多く存在する。

使うタイミングや、どんな使い方ができるかなど、完全に把握するのはなかなか難しい計略も多い。まずはその性能、移動時の動作、知力の上下などによる効果の変化などを理解した上で有効な使い方を考えてみるといいだろう。

相手よりこれらの性質をよく理解しておけば、それだけで優位に対戦を展開できる。興味があるならデッキに組み込んでみるのもいいだろう。

うまく使いこなせば、勝負を決める可能性もある計略も多くある。分かりやすい使い方なども簡単に解説するので参考にしてほしい。独自の戦術を確立して、一味違ったデッキを組もう！



同士討ちを誘う計略について

●捕縛戦法

相手を捕まえて自身の前方に置くこの計略。捕縛時は乱戦扱いではあるものの、兵力の減りは少ない。ただし、その性質上攻城中に捕縛すると攻城ゲージが増えなくなる。とはいえ、捕縛して敵武将を横に向ければ、相手の突撃を防ぐ有効な手段でもあるので状況に応じて使い分けたい。また、計略は相手に接触する直前に発動するクセを付けよう。相手を弾いて発動してしまうと敵を捉えるのが遅れてしまうのだ。

なお、「捕縛戦法」が発動中の【SR】祝融同士が接触すると、オーラが消え、乱戦状態と同じような状態になってしまうぞ。

●駆虎呑狼の計

この計略の最大の利点であり欠点は、「移動がランダム」である点だろう。運が悪ければ敵同士が接触せずに移動するだけなので大きな効果を発揮せずに終わることも。なるべく敵が近くに固まっている場合のみ使いたい。

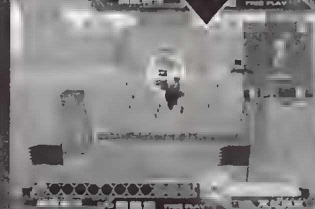
ただし、計略の効果は単体でも発揮できるので、2部隊以上範囲に入れにくいときは、隣接する武将の片方だけでも入れて使うのもアリだ。なるべく高武力の武将を狙おう。

●伏兵も踏ませられる!!

これらの計略で同士討ち可能な状態になると、敵部隊の伏兵を捕縛した部隊が踏んでしまうこともあるのだ。試合が進んでも、なかなか相手の伏兵が見つけられないとき、攻め上がってきた相手を捕縛戦法などで捉えて前進すれば、敵を倒しつつ、比較的安全に伏兵を探すことも可能だ。伏兵のダメージを利用して2部隊以上倒せれば士気を使用する価値は十分にあるぞ。



敵が固まっているところにいかにも伏兵が居そうであれば、捕縛戦法で敵を捕らえて盾にして



城内計略について

●城内連環の計

敵の城に効果を発揮する特殊な連環の計。効果は、相手の出城にかかる時間を倍近くにしてくれる。そのため、相手の出撃の動作が遅れると、あっさり攻城が決まることも。

性質上、移動速度を上げる計略との相性はいい。素早く城に張り付いて計略を発動できるからだ。相手が城から出るのが遅れれば、その間に攻城ゲージは増えるので、出撃してきた相手と位置をずらして攻城をねじ込むことも可能。



この状態で発動できれば高い確率で攻城を決めることができる。

●兵糧寸断

敵城内での回復を妨害する計略。回復はほぼ出来ないと思ってよい。効果時間は10カウント近くと長め。相手にダメージを与えて攻めあがったときには、その力を発揮してくれる。最大限に活用したいなら、こちらは「兵力増援」などで回復しつつ攻め続けるのが有効だろう。

また、相手の「再起興軍」発動直後はかなりの狙い目。復活した武将が兵力を回復できなくなるので一気に畳み掛けられるぞ。



戦場中央で敵に大ダメージを与えてこれと併用すれば一気に敵をせん滅できる。

呉下の阿蒙

●知力を上げると……

発動直後の武力は23になり、時間の経過で徐々に武力が下がり、最終的に武力が0になってしまう。そこで、知力を上昇させて発動させるとどうなるか？　効果時間だけが延びてしまい、武力0の時間も長くなるってしまうのだ。知力上昇系の計略との相性は良くない。闞沢との使用は注意しよう。



【R】周姫との組み合わせは効果的。高武力の騎兵を武力13の麻痺矢が援護するので爆発力は非常に高い。

暗殺の謀略

●乱戦能力大幅アップ!!

武力こそ上がらないものの、触れた相手の兵力を徐々に減らす能力を持つ「暗殺の謀略」。では、どのくらいの効力があるのか？

その減少効果は非常に高く、乱戦のみであれば、自身より武力が9程度高い相手でも、1対1で撤退させることすら可能になる。並の強化計略であれば問題なく倒せるレベルだ。とはいえ、あくまで接触していなくてはならないので、敵武将に逃げられやすい場面での使用は控えたい。城を巡る攻防で使用するのがいいだろう。

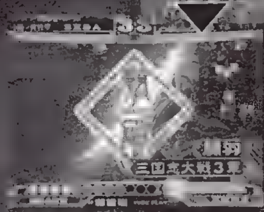
もちろん、号令と併用すればかなりの爆発力を発揮してくれる。対戦終盤などの勝負どころでは、号令の後押しとして惜しまずに使っていき、一気に敵をせん滅するといいだろう。



素武力の高い【UC】凌子瑾は乱戦で頼りになる。【C】蔡夫人は比べ知力が高いので効果時間が長く、騎兵なので敵部隊を追いやすいのが特徴だ。



たとえ兵力が上限を超えて増えた状態の【SR】関羽であろうとも、暗殺の謀略を使えば



一方的に撃破することが可能。必要士気の少なさも優秀な点だろう。

士気集積

●計略カウントをチェック!!

必要士気が4で計略終了時に増える士気が5と、使えば使うほど士気がどんどん増える計略。とはいえ、武力上昇などは無い上、効果時間の長さがかなりのネックになる。計略効果が切れるまでに16カウントほどかかる上、撤退するともちろん士気は増えない。この計略は実は単体の強化計略と同様で、知力が下がると効果時間が減少するのだ。

ちなみに、知力0で使用した場合10カウント程度で効果が切れる。それでも効果時間は長めだが早めに増える。一応、【UC】何進と併用すれば比較的早く士気が増えるが現実的ではない。知力減退系の計略や陣略を使ってきたときのおまけとして考えよう。

軍師別兵書付属リスト公開!!

兵書完全リスト

どの奥義にどの兵書が付くか一挙公開!! メインで使っている奥義に何を付けたら一番いいかこれをみて確認しよう!

カードNo	武将名	兵略	兵書			陣略	兵書		
魏·軍師001	郭嘉	再起興軍	兵力増援	士気上昇	同盟締結	突撃闘陣	範囲拡大	迅速突撃	闘陣強化
魏·軍師002	司馬懿	兵力増援	再起興軍	士気上昇	同盟締結	混元一気	範囲拡大	効果延長	知力減退
魏·軍師003	荀彧	転進再起	再起興軍	兵力増援	同盟締結	精兵集陣	範囲拡大	知力上昇	敵城弱体
魏·軍師004	荀攸	兵力増援	再起興軍	士気上昇	同盟締結	兵軍連環	範囲拡大	効果延長	知力減退
魏·軍師005	陳羣	再起興軍	兵力増援	士気上昇	同盟締結	知勇兼陣	範囲拡大	知力上昇	攻城強化
魏·軍師006	程昱	集中増援	再起興軍	士気上昇	櫓再敷設	十面埋伏	範囲拡大	知力減退	-
蜀·軍師001	諸葛亮	七星祈祷	再起興軍	士気上昇	同盟締結	精兵集陣	範囲拡大	知力上昇	敵城弱体
蜀·軍師002	馬謖	転進再起	再起興軍	兵力増援	同盟締結	回復奮陣	範囲拡大	迎撃強化	奮陣強化
蜀·軍師003	糜竺	再起興軍	兵力増援	士気上昇	同盟締結	知勇兼陣	範囲拡大	知力上昇	迅速攻城
蜀·軍師004	法正	再起興軍	兵力増援	士気上昇	同盟締結	長槍閃陣	範囲拡大	知力上昇	迅速攻城
蜀·軍師005	龐統	兵力増援	再起興軍	士気上昇	同盟締結	鉄鎖連環	範囲拡大	効果延長	鉄鎖強化
蜀·軍師006	徐庶	転進増援	再起興軍	兵力増援	士気上昇	移動舞陣	範囲拡大	武力上昇	知力上昇
呉·軍師001	周瑜	兵力増援	再起興軍	士気上昇	同盟締結	極滅業炎	範囲拡大	兵軍連環	業炎強化
呉·軍師002	張昭	転進再起	再起興軍	兵力増援	同盟締結	知略昇陣	範囲拡大	武力上昇	攻城強化
呉·軍師003	陸遜	再起興軍	兵力増援	士気上昇	同盟締結	兵軍連環	範囲拡大	効果延長	知力減退
呉·軍師004	呂蒙	防柵再建	兵力増援	士気上昇	同盟締結	遠弓撃陣	範囲拡大	武力上昇	攻城強化
呉·軍師005	魯粛	再起興軍	再起興軍	兵力増援	士気上昇	知勇兼陣	範囲拡大	迅速走射	遠弓強化
呉·軍師006	諸葛瑾	集中増援	再起興軍	士気上昇	櫓再敷設	諸刃劣陣	範囲拡大	知力減退	-
群·軍師001	賈詡	再起興軍	兵力増援	士気上昇	同盟締結	精兵戦陣	武力上昇	知力上昇	敵城弱体
群·軍師002	張角	太平要術	再起興軍	兵力増援	士気上昇	知勇兼陣	範囲拡大	知力上昇	敵城弱体
群·軍師003	陳宮	再起興軍	兵力増援	士気上昇	同盟締結	知略昇陣	範囲拡大	武力上昇	攻城強化
群·軍師004	禰衡	兵力増援	再起興軍	士気上昇	同盟締結	指鹿為馬	範囲拡大	知力減退	兵軍連環
群·軍師005	李儒	兵力増援	再起興軍	士気上昇	同盟締結	兵軍連環	範囲拡大	効果延長	知力減退
群·軍師006	董卓	超絶再起	兵力増援	士気上昇	櫓再敷設	完殺抑陣	範囲拡大	知力減退	兵軍連環
漢·軍師001	郭図	兵力増援	再起興軍	士気上昇	櫓再敷設	兵軍連環	範囲拡大	効果延長	知力減退
漢·軍師002	蔡文姫	再起興軍	兵力増援	士気上昇	櫓再敷設	封印縛陣	範囲拡大	効果延長	兵軍連環
漢·軍師003	十常侍	転進防柵	再起興軍	兵力増援	同盟締結	知勇兼陣	範囲拡大	武力上昇	攻城強化
漢·軍師004	田豊	転進再起	再起興軍	兵力増援	士気上昇	撃破鼓舞	範囲拡大	知力減退	兵軍連環
漢·軍師005	盧植	超絶再起	兵力増援	士気上昇	櫓再敷設	精兵集陣	範囲拡大	知力上昇	敵城弱体

オフィシャル全国大会予選スタート!!

バーチャファイター5 R REVISION 1
■メーカー：セガ
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発 売 日：2008年7月24日（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH

※記事中に掲載している技術の[illegible]は、すべて編集部調べによるものです

「格闘新世紀V」決勝大会の日程が09年3月14日（土）に決定（場所は有明・TFTホール）！ 今回は、それに合わせて予選開催店舗リストを掲載。予選開催日については、公式サイトなどで確認してほしい。君のホームゲーセンはあったかな!?

格闘新世紀V 予選開催店舗リスト

都道府県	店舗名	住所
北海道	フラミンゴパラダイス2[illegible]	[illegible]
	セガ[illegible]	[illegible]1 1 2
	アミューズメントパークスカイ釧路町	北海道[illegible]1丁目3-1
	セガワールド[illegible]	[illegible]
	キャッツアイ[illegible]店	北海道[illegible]2丁目9[illegible]
	キャッツアイ[illegible]店	[illegible]五条1 1 10
	スカイ・[illegible]	北海道[illegible]1条11丁目 メル[illegible]ビル3F
	キャッツアイ[illegible]店	北海道[illegible]条10－2 21[illegible]向い
	キャッツアイ[illegible]田店	北海道[illegible]1条1丁目20－1
	クラブセガ札幌	[illegible]5条西4 7
	スガイ・パワ[illegible]ファント・ブルブル	北海道[illegible]西1丁目8番地スカイビル
	アドアーズ札幌狸小路	[illegible]条西4－12－1アルシュビル5・6F
	キャッツアイBIG東苗穂店	北海道[illegible]3条2丁目5－25
	キャッツアイ[illegible]苗穂店	[illegible]6条2丁目1 25
	クラブセガ新道	北海道[illegible]10条5丁目2-7
	キャッツアイ[illegible]店	[illegible]条5 1 21
	キャッツアイミュンヘン大橋店	北海道[illegible]1条23丁目801－1
	ゲームインチャンピオン	北海道[illegible]条8丁目1番32号
	キャッツアイ[illegible]路店	北海道[illegible]1条4丁目[illegible]30
	キャッツアイ新[illegible]店	北海道[illegible]条7丁目1 7
	ハロ札幌駅前店	北海道[illegible]北7条西2丁目7 1
	G・BAOA・G[illegible]ー・バオア・クー	北海道[illegible]条西5丁目
	BIGBANG室蘭店	北海道[illegible]町2－8－1
	室蘭[illegible]	北海道[illegible]1丁目31-2
	セガワールド千歳	北海道[illegible]2-12-5
	アミューズメントパーク帯広	[illegible]8線西12－1
	ディノスパーク帯広	北海道[illegible]16条西2丁目 ドリームタウン白樺内
	ハイテクセガ[illegible]	[illegible]1 23 4
	キャッツアイ苫小牧店	北海道[illegible]1丁目3－1トマモール2F
	クラブセガ函館	[illegible]31 12
	BIG BAN函館	北海道[illegible]9 3 パボッツ3F
	ハロ[illegible]店	北海道[illegible]－83
青森	パロ五所川原店	青森県[illegible]大字唐笠柳字藤巻641－1
	[illegible]ーズメントクラブ[illegible]	青森[illegible]15 1 さくら野弘前店[illegible]2F
	セガワールド八戸R45	青森県八戸市城下4-25-14
秋田	セガワールド秋田	秋田県秋田市茨島1-1-16
	ハイテクセガ秋田	秋田県秋田市東通7-4-5
	プラサカプコン[illegible]曲店	秋田[illegible]177 イオン大曲ショッピングセンター2F
	ナムコプラボ秋田店	秋田県秋田市土崎港北7－2－29
岩手	AMUSEMENTS BOX LIVE Nexus	岩手県奥州市水沢区佐倉河字道下26
	セイタイト[illegible]花巻店	岩手県花巻[illegible]37
	宝島大[illegible]店	岩手[illegible]27 3 4 [illegible]サイトタウン2F
	セガワールド水沢	岩手県水沢市佐倉河字舘田4-1
	セイタイト[illegible]盛岡南店	岩手[illegible]2 1 77
山形	ボストンクラブ山形店	山形県山形市[illegible]2丁目4－20
	セガワールド北山形	[illegible]1 3 20
	アピナ鶴岡店	山形県鶴岡[illegible]1－1
	セガワールド米沢	山形[illegible]タナコ原177
宮城	サム・ワン	宮城県[illegible]丹山42 1
	セガワールド[illegible]	宮城[illegible]1 45
	仙台メトロポリス	宮城県[illegible]字田中前1 53 1
	アドアーズ仙台[illegible]町	宮城[illegible]4－3 27アネックスビル3階
	タイトーステーション仙台	宮城県仙台[illegible]中央2－3－25
	宝島[illegible]	宮城[illegible]町3 9 1SE YU2F
	セガワールド南仙台	宮城県[illegible]1 3 3
	スーパーヒーロー仙台空港ボウル店	宮城[illegible]205仙台空港ボウル内
	セガワールドセ[illegible]ソウイングス	宮城県名取[illegible]57-1
福島	セガワールドパレン	福島県いわき市小名浜林城字塚前18-1
	AMコーラルパーク植田店	福島県いわき市植田町中央3－3－1 植田SC4F
	ス[illegible]インター店	福島[illegible]若松市町北町上荒久田字宮下142
	セガワールド日和田	福島県郡山市日和田町字西中島7-1
	ド[illegible]N2	福島[illegible]5 228 サウス[illegible]2F
	SOYU[illegible]STUDIO須賀川店	福島県須賀川市古川105 ロックタウン須賀川B棟内
	セガワールド富岡	福島県双葉郡富岡町大字本岡字新夜ノ森531-3
	セガワールド白河	福島県白河市[illegible]1-1メガステージ内
	ナム[illegible]いわき店	福島県いわき市平塩字古川21
新潟	オーケーコーラル	新潟県[illegible]853
	ハロ[illegible]店	新潟[illegible]182
	宝島十日町店	新潟県十日町市[illegible]735-1妻有ショッピングセンター
	アピナ上越インター店	新潟[illegible]1661
	プレイハウスエリナ	新潟県[illegible]640
	カプコン[illegible]新潟東	新潟[illegible]3-1-2 [illegible]新潟東
	ゲームスノー[illegible]	新潟[illegible]－3－54
	アミューズメント[illegible]	新潟[illegible]2868 1
	メジャーロード新発田店	新潟[illegible]3 5-3
	アピナ[illegible]店	新潟[illegible]22
	ゲームセンターテクノポリス	新潟[illegible]1-8-50
長野	セガワールドエデン	長野[illegible]1526-1
	AGスクエア岡谷店	長野県[illegible]2 1 21
	ハロ佐久店	長野県佐久市岩村田東曽根6 2
	セガワールド上田	長野県上田[illegible]1847-1
	ハロ[illegible]	長野[illegible]5丁目18ステーションパーク諏訪
	プレイランドよい子くらぶ	長野[illegible]592-1
	アピナ長野[illegible]店	長野県長野市若里7-9-12
	アミューズメントパークNASA	長野県長野市大字高田1720
	ドルフィン[illegible]店	長野[illegible]1230 1
群馬	群馬レジャーランド伊勢崎店	群馬[illegible]3066-1
	セガワールド館林	群馬[illegible]西949 1
	ゲームパニック高崎店	群馬[illegible]163
	群馬レジャーランド高崎駅東口店	群馬[illegible]333-1 ACTビル2F
	アピナ前橋店	群馬県[illegible]中町386
	セガワールド太田	群馬[illegible]75
	群馬レジャーランド太田店	群馬[illegible]町162番地2
	群馬レジャーランド[illegible]店	群馬[illegible]1
	ド[illegible]	群馬[illegible]田市吉沢町3971
栃木	ゲームク[illegible]	栃木県宇都宮市川田町1000－1 宇都宮モールSOLE21内
	セガワールド宇都宮	栃木県宇都宮市東宿郷5-1-7
	ス[illegible]インターパークプラスワン	栃木[illegible]885
	ハロ石橋店	栃木県下野[illegible]3362-1
	GAME[illegible]DO 佐野店	栃木県佐野市田島町38－19
	セガワールド小山	栃木県小山市東城南1-1 18
	セガワールド[illegible]	栃木[illegible]25
	大田原[illegible]ランド	栃木[illegible]町104-60
	セガワールドクロノス	栃木[illegible]2 106 27
	セガワールド今市	栃木[illegible]1348 1
茨城	セガワールド[illegible]	茨城[illegible]1473 1
	ゲームイン[illegible]・ウィルオーチェスタ店	茨城[illegible]新田241
	[illegible]	[illegible]1
	プレビ[illegible]10号ハイパス店	[illegible]598
	AGスクエア石岡	茨城県石岡市東大橋中峯1976-1
	アピナ下館店	茨城[illegible]1012
	プラサカプコン土浦店	茨城県土浦市真鍋2-1-29
	AMコーラルパーク土浦店	茨城[illegible]2[illegible]1土浦駅前Patoビル2F
	ゲームパニックつくば	茨城県土浦市中村東1-1-1 サンタスワールド内2F
	プレビ[illegible]カム那珂	茨城[illegible]1593 8
	ジョイカム多賀	茨城県日立市千石町1 6 14
	セガワールド日立	茨城県日立市田尻町3-26-1
	ジョイカム日立	茨城県日立市弁天町1 11-7
	セガワールド龍ヶ崎	茨城[illegible]4 2 8
山梨	ゲームパニック甲府	山梨県甲府市[illegible]5 20-24
	セガワールド山中湖	山梨[illegible]中155 1
埼玉	アミューズメントパーク ウェアハウス三橋店	埼玉県さいたま市西[illegible]6－955－1
	GAME GARAGE 大宮店	埼玉県さいたま市大宮区宮町1-75 REX大宮3F
	パロ埼玉大井店	埼玉県ふじみ野市西鶴ヶ岡1－3－15 ビバモール埼玉大井SC2F
	プラサカプコン桶川店	埼玉県桶川市西2－9－36 [illegible]ショッピングパーク2F
	セガワールド吉川	埼玉県吉川市栄町1474
	アーサーワールド狭山店	埼玉[illegible]入曽689－1
	アミューズメントサーカスマジシャン	埼玉県熊谷市新島181-1
	セガワールド籠原	埼玉[illegible]169
	セガワールド幸手	埼玉県幸手市上高野2142-1
	アミューズメント[illegible]AA	埼玉[illegible]大字[illegible]644－1
	キャロム志木店	埼玉[illegible]下宗岡4-26-1
	埼玉レジャーランド春日部店	埼玉県春日部市増富谷際163-1
	ゲームファンタジア春日部	埼玉県春日部市中央1－8－15春日部セントラル1～2階
	クラブセガ[illegible]	埼玉[illegible]町8-1
	モアイ上尾店	埼玉県上尾市平塚2518-1 マルエツショッピングセンター内
	セガワールド新座	埼玉[illegible]中野2 2 26
	ゲームデイトナ志木	埼玉県新座市東北2－37－10高野ビルB1F
	[illegible]深谷店	埼玉県深谷市上柴町西4－12－1
	モンテカルロ深谷店	埼玉県深谷市西島3-1-2スカイハイツ101号
	モナコ川越店	埼玉県川越市新富町2-4-1
	クラブセガ川越	埼玉県川越市石田248 1
	ゲームパーククリ[illegible]シティ川口	埼玉県川口市安行領根岸3180－1 2F
	アドアーズ川口栄町	埼玉県川口市栄3－4－1大島第7ビル1～2階
	デイトナ3	埼玉[illegible]4－30[illegible]ビルB1
	セガワールド川口	埼玉県川口市東領家2 2 10
	プラサカプコン入間店	埼玉[illegible]2982 1
	セガワールド入間	埼玉県入間市東藤沢2 18
	セガワールド飯能	埼玉県飯能市大字岩沢189 1
	セガワールド本庄	埼玉県本庄市栄1-5 50
	セガワールド和光	埼玉県和光市丸山台1 4 5
千葉	パロ岬店	千葉県いすみ市岬町[illegible]1587
	セガワールド旭	千葉[illegible]3150 1
	宝島新浦安店	千葉県浦安市入船1-4-1新浦安ダイエーショッパーズ4F
	ゲームプラザセントラル浦安店	千葉[illegible]1 6 15 [illegible]セントラルビル
	セガワールド我孫子	千葉県我孫子市[illegible]47-1
	テクモピア[illegible]店	千葉[illegible]2 17 2TNKビル2F
	クラブセガ本八幡	千葉県市川市八幡2 16-6八幡[illegible]ビルB1F
	ハイテクランドセガ[illegible]	千葉[illegible]611 2
	プラサカプコン成田店	千葉県成田市ウイング土屋24 イオンモール成田2F
	セガワールド成田	千葉[illegible]157 5
	スポーツウェーブ鉄腕24稲毛長沼店	千葉県千葉市稲毛区長沼原町694
	プラサカプコン千葉長沼店	千葉県千葉市稲毛区長沼町307－1－1
	ゲームチャリオット六方店	千葉県千葉市稲毛区六方町52-2
	G[illegible]蘇我	千葉[illegible]蘇我フェスティバルウォーク2F
	セガワールド[illegible]野	千葉県千葉市中央区村田町893 96
	ゲームシティ千葉祐光店	千葉[illegible]2 5 5
	タイトーステーション幕張	千葉県千葉市美浜区ひび野1－7－1
	クラブセガ幕張	千葉[illegible]ひび野1 8 メッセアミューズモール1F
	ゲームチャリオット船橋店	千葉県船橋市藤原5 6-7 2F・3F
	プレビ[illegible]カム銚子	千葉[illegible]町5 2[illegible]ビル内B1F
	ZAPS	千葉県柏市根戸386－13
	ハイテクセガ柏	千葉[illegible]柏1 11丸井ビル地下1階
	クラブセガ柏	千葉県柏市柏2-3 1
	キャッツアイ八千代店	千葉県八千代市吉橋1851 [illegible]緑ヶ丘内
	イスカンダル	千葉県木更津市潮見4 1-2
	YAZワールド野田七光台店	千葉[illegible]4 2[illegible]タウン内
	クラブセガ稲毛[illegible]パーク	千葉県千葉市稲毛区園生町380-1
	ムー大陸[illegible]店	千葉[illegible]246
神奈川	プラサカプコン横須賀店	神奈川県横須賀市若松町2 30 モアーズシティ4F
	アドアーズ[illegible]	神奈川[illegible]2 1 12[illegible]4F
	アストロ	神奈川県横浜市旭区鶴ケ峰本町1－38－3 JN[illegible]鶴ヶ峰店2F
	クラブセガ新杉田	神奈川県横浜市磯子区[illegible]1 1 1 らびすた新杉田2階
	タイトーイン戸塚西口	神奈川県横浜市戸塚区戸塚4023番
	アミューズメントクラブD3	神奈川県[illegible]1－10－9
	クラブセガ綱島	神奈川県横浜市港北区綱島西2-6 29 [illegible]ビル1～3階
	ハイテクランドセガBREEZE	神奈川[illegible]2 13 22
	アドアーズ鶴見 A館	神奈川県横浜市鶴見区豊岡町16－2
	クラブセガ港北	神奈川県横浜市都筑区中川中央2-7-1 港北MINAMO 3F
	タイトーステーション海老名ビナウォーク店	神奈川県海老名市中央1－18－1 ビナウォーク6番館2F
	ボヤ[illegible]	神奈川[illegible]333 4 2F
	神奈川レジャーランド厚木店	神奈川県厚木市戸室5-31-1
	イーグ[illegible]本厚木店	神奈川[illegible]中町3－2－1
	ハームトップス	神奈川県厚木市中町4-15-9
	ミノアンパーク厚木店	神奈川[illegible]田村町9 25
	ゲームフィールドラグーン	神奈川県座間市ひばりヶ丘4－8－13
	セイタイト[illegible]小田原	神奈川県小田原市扇町4-8-18
	タイトーステーション溝の口	神奈川県川崎市高津区溝口1-11-8
	TILT川崎	神奈川県川崎市川崎区砂子2-6-22 川崎大和ビル
	ジョイランド 武蔵中原店	神奈川県川崎市中原区上小田中6-19-6
	ムー大陸橋本台店	神奈川県相模原市橋本台1-34-1
	ゲームシティ相模原店	神奈川県相模原市清新7-1-4
	ゲームオーロ	神奈川県相模原市相模原2-3-13マリオン相模原ビル1F、B1F
	クラブセガ相模大野	神奈川県相模原市相模大野3-13-2フレスコビル2階
	アセク[illegible]	神奈川県相模原市中央3-6-1
	アドアーズ大和店B館	神奈川県大和市大和南2－1－2丸金ビル1階
	イーグ[illegible]大和店	神奈川県大和市鶴間2 12 27
	ゲームインファンファン藤沢店新館	神奈川県藤沢市鵠沼石上1-3 8
	アドアーズ湘南台	神奈川[illegible]湘南台1－2－1駅前東口ビルB1F
	スーパージョーカー藤沢店	神奈川県藤沢市南藤沢21-14 江ノ電第一ビル
東京	セガワールド府中	東京都府中市[illegible]1 6 2 府中クレ[illegible]1・2F
	ハイテクランドセガ立石	東京都葛飾区立石7-2-1
	ハイテクセガ葛西	東京都[illegible]西葛西5 1 14[illegible]
	セガワールド[illegible]	東京都[illegible]1 6 11
	ドットコム葛西	[illegible]

都道府県	店舗名	住所
東京	[illegible]	[illegible]
	ゲームファンタジア[illegible]	[illegible]
	ビックウェル	東京都港区新橋2-16-1 ニュー新橋ビルB-1 No.66
	クラブ セガ 渋谷	東京都渋谷区宇田川町28-6 マルハンパチンコタワー 1F・B1F
	ハイテクランド セガ 渋谷	東京都渋谷区渋谷1-14-14 渋谷東口会館1階
	渋谷ギーゴ	東京都渋谷区道玄坂2-6-16 mOnビル1・3F
	T/S BIGBOX高田馬場店	東京都新宿区高田馬場1－35－3 BIGBOX6F
	新宿スポーツランド本館	東京都新宿区新宿3-22-12
	T/S新宿南口ゲームワールド店	東京都新宿区新宿3－35－8
	ツインスタージオスセガ	東京都新宿区神楽坂2-11 第2カグラヒルズ1F
	クラブ セガ 新宿西口	東京都新宿区西新宿1-12-5
	ゲームディルレイ ひばりケ丘南口店	東京都西東京市ひばりヶ丘1-4-3
	セガ ワールド 河辺	東京都青梅市河辺町10-10-1
	セガ 青梅新町	東京都青梅市新町5-3-7 プライムビル1F・2F
	クラブ セガ 秋葉原	東京都千代田区外神田1-10-9
	東京レジャーランド秋葉原店	東京都千代田区外神田1-9-5
	東京レジャーランド秋葉原2号店	東京都千代田区外神田4－3－3 ミナミビル6、7F
	セガ ワールド 青井	東京都足立区一ツ家3-8-20
	ゲームプラザセントラル聖蹟桜ヶ丘	東京都多摩市関戸2-40-17 第2セントラルビル
	アドアーズ多摩センター	東京都多摩市落合1－39－2 マグレブビル1～2F
	セガ ワールド パルテノス	東京都多摩市落合1-45-1 丘の上パティオ内
	セガ ワールド 大森	東京都大田区山王2-1-5 大森駅ララビル2F
	パンピアート東京	東京都大田区西蒲田7-48-13
	ハイテクランド セガ 池上	東京都大田区池上6-2-3 松山ビル2F
	ゲームパニック東京	東京都大田区平和島1-1-1 BIGFUN3F
	アミューズランドモナコ中野店	東京都中野区中野2-26-10
	ゲームインフェイス中野新橋店	東京都中野区弥生町2-26-2 第2Kビル1F
	キャノンアイ町田店	東京都町田市原町田4-4-7
	アミューズランドモナコ 町田店	東京都町田市原町田6－10－10
	アドアーズ仙川店	東京都調布市仙川町2-21-12
	セガ ワールド 東大和	東京都東大和市桜ヶ丘1-1330-19 BIGBOX東大和1階
	セガ アリーナ 八王子	東京都八王子市左入町791-6
	ドラマ野猿店	東京都八王子市大塚528-1
	ゲームプラザセントラル八王子店	東京都八王子市東町12-15 第5セントラル
	宝島高島平店	東京都板橋区高島平8-13-3
	クラブ セガ 成増	東京都板橋区成増2-17-24 2F・3F
	アムネット五反田2号店	東京都品川区西五反田1－11－9 司ビル4F
	クラブ セガ 大崎	東京都品川区大崎1-11-1 ゲートシティ大崎2F・3F
	セガ ワールド 大井	東京都品川区東大井5-26-24
	セガ ワールド アルカス	東京都府中市宮西町2-5-1 さくら三番館2階～4階
	アメリカヤゲーム吉祥寺	東京都武蔵野市吉祥寺本町1-12-1
	ゲーム絆 拝島店	東京都福生市熊川1499-1
	セガ ワールド 福生	東京都福生市大字福生1076-1
	池袋ギーゴ	東京都豊島区東池袋1-21-1
	SPORT 池袋	東京都豊島区東池袋1-30-1 2F
	アドアーズ池袋東口店	東京都豊島区東池袋1－41－4 池袋とうきゅうビル1～2階
	アミューズランドモナコ十条店	東京都北区上十条2-30-8
	AGスクエア赤羽店	東京都北区赤羽1-1-1 アルガード赤羽1内
	クラブ セガ 自由が丘	東京都目黒区自由ヶ丘2-10-9
	クラブ セガ 立川	東京都立川市柴崎町3-2-1 サザンビル1F・2F
	セガ ワールド 光が丘	東京都練馬区高松5-12-3
石川	コスモパーク羽咋店	石川県羽咋市石野町ホ90
	バイパスレジャーランド加賀店	石川県加賀市箱宮町ヲ1-1
	コスモパークタテマチ	石川県[illegible]1丁目4番20号 [illegible]ビル3階
	コスモランド小松	石川県小松市有明町105-5
	バイパスレジャーランド野々市店	石川県石川郡野々市町字三日市町367－3
	コスモパーク白山	石川県白山市中奥町190
富山	トヤマレジャーランド小杉店	富山県射水市大江1243-5
	セガ ワールド 富山	富山県富山市下熊野字柳原割222-1
	ゲームセンターハローワールド	富山県富山市新庄本町1-5-25
	アピナ富山豊田店	富山県富山市豊田町2丁目12－66
福井	ジョイランド春江店	福井県坂井市春江町江留下高道84-1
	セガ ワールド 武生	福井県武生市新町3字13-4
	プレイランドエイトマン	福井県福井市下馬町3-432
	セガ アリーナ	福井県福井市丸山町1丁目410
	フクイレジャーランドワイプラザ店	福井県福井市新保町7-9-1 ヤスサキワイプラザB棟2F
岐阜	オアシス東	岐阜県羽島郡岐南町上印食9-100
	オアシス本店	岐阜県羽島郡岐南町八剣7-15
	セガ ワールド 可児	岐阜県可児市広見字古川2519番地
	クジラドーム	岐阜県各務原市那加桐野外二ヶ所大字入会地字中野8-11
	セガ ワールド ソニックタウン関	岐阜県関市倉知516
	セガ ワールド 高山	岐阜県高山市上岡本町7丁目7
	ヤングフレンド	岐阜県多治見市若松町1-22-1
	ゲームハウスアリババ	岐阜県大垣市池尻町940-1
	セガ ワールド アクアウォーク大垣	岐阜県大垣市林町六丁目80番21 アクアウォーク大垣2F
	岐阜レジャーランド真正店	岐阜県本巣市政田1331
	スポーツウェーブ岐阜24リバーサイドモール店	岐阜県本巣市政田1939番地
三重	アミューズメントシティはみんぐたうん	三重県伊賀市小田町稲久保251
	セガ ワールド 亀山	三重県亀山市東御幸町字穴淵219-10
	セガ ワールド 久居	三重県久居市明神町字風早2534-1
	セガ ワールド 桑名	三重県桑名市大字大仲新田宮前158
	ゲームアタック	三重県四日市市河原田町1057-1
	セガ ワールド 生桑	三重県四日市市生桑町字[illegible]崎299－1
	YAZワールド四日市店	三重県四日市市泊小柳町4－34
	セガ ワールド 松阪	三重県松阪市船江町780番地
	セガ ワールド サウスウエスト	三重県津市高茶屋小森町字瓦野4077-1
	クラブ セガ 名張	三重県名張市希央台3-15
	ゲームチャオ	三重県名張市蔵持町原出773-1
	三重レジャーランド鈴鹿店	三重県鈴鹿市[illegible]4-20-1 ロックタウン2F
	セガ ワールド スキップタウン	三重県[illegible]381番地2
愛知	セガ ワールド 安城	愛知県安城市百石町2-35-13
	安城メトロポリス	愛知県安城市浜富町6-8
	ゲームゾーン	愛知県一宮市羽衣2－5－1
	U FACTORY in 岡崎	愛知県岡崎市井田西町17-4
	セガ ワールド 岡崎	愛知県岡崎市上地3丁目50-4
	P&S岡崎店	愛知県岡崎市竜美南1－1－7
	アミューズメントプラザマルシン	愛知県刈谷市池田町4丁目83
	クラブ セガ 春日井	愛知県春日井市岩野町字菅廻間4180番
	オートレストランウーホー小牧店	愛知県小牧市元町1-43
	カーニバルドーム	愛知県西尾市上町南又七山35-2
	オートレストランウーホー五郎丸店	愛知県丹羽郡大口町河北字神明下10-5
	ゲームファンタジア[illegible]	愛知県東海市名和町二番割上40-2
	アミューズメントプラザワイド	愛知県東海市名和町二番割上16-2
	半田メトロポリス	愛知県半田市旭町3-11-1
	タカラ島尾張旭店	愛知県尾張旭市北本地ヶ原4－29
	SEGA ARENA 豊橋	愛知県豊橋市藤沢町141-1
	セガ ワールド 飯村	愛知県豊橋市飯村町字西山25-121
	ポート24御津店	愛知県豊川市御津町下佐脇仲荒19－3
	ハイテク セガ 豊田	愛知県豊田市[illegible]田町1-65-1
	豊田メトロポリス	愛知県豊田市清水町1-25-1
	LOOPみなと店	愛知県名古屋市港区築盛町3番地
	クラブ セガ 名古屋伏見	愛知県名古屋市中区栄1-4-5
	ゲーム キングジョイ	愛知県名古屋市中区栄3-3-32
	アーバンスクエア大須店	愛知県名古屋市中区大須3-30-31 万松寺駐車場ビル1F、2F
	中川メトロポリス	愛知県名古屋市中川区江松3丁目110番地
	VAMP中川店	愛知県名古屋市中川区新家1 2007
	コムテックタワー	愛知県名古屋市中村区名駅4-10-20
	名古屋レジャーランド内田橋店	愛知県名古屋市南区内田橋2丁目26-22
	クラブ セガ 金山	愛知県名古屋市熱田区金山町1-19-2
	名古屋レジャーランド大高店	愛知県名古屋市緑区大高町字忠治山12-1 グランドボウルB2F
	ナムコワンダーシティ名古屋店	愛知県名古屋市熱田区新尾頭2－4－14WC名古屋内
静岡	ゲームスポットワールド伊東店	静岡県伊東市中央町9-18
	グリーンハウス ゲームコーナー	静岡県御殿場市西田中54－1
	ACT御殿場店	静岡県御殿場市東山字石橋296-1
	セガ ワールド サントムーン	静岡県駿東郡清水町玉川61-2
	アミューズメントビービー長泉店	静岡県駿東郡長泉町南一色398－1
	ゲーム USA	静岡県焼津市石津港町2-4
	THE 3RD PLANET 焼津店	静岡県焼津市八楠3丁目18-5
	アップル新北街道店	静岡県静岡市[illegible]5-13-4
	セガ ワールド 静岡	静岡県静岡市葵区七間町4-2 静活プラザビル1階・2階
	ゲームセンター BGB	静岡県静岡市駿河区桃園町20-16
	アミューズメント BeeBee 函南店	静岡県田方郡函南町間宮433-1
	THE 3RD PLANET 島田店	静岡県島田市中溝町2531
	セガ ワールド 藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1-17-31
	クラブ セガ 浜松	静岡県浜松市中区[illegible]町322-18
	SUPER WAVE 吉原店	静岡県富士市田島字窪田72-15
	THE 3RD PLANET 静波店	静岡県牧之原市細江2146
兵庫	アミューズメントスペースミール	兵庫県三田市対中町5-21
	アミパラ垂水店	兵庫県神戸市垂水区名谷町字瑠山1400－135
	セガ 三宮 SANX	兵庫県神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407
	ハイテクランドセガ新在家	兵庫県神戸市灘区新在家北町1-1-30
	セガ ワールド つかしん	兵庫県尼崎市塚口本町4－8－1
	らんらんらんど塚口店	兵庫県尼崎市南塚口町2-1-3
	クラブ セガ 姫路 OS	兵庫県姫路市駅前町254 姫路OSビルB1
	ゲームアイビス姫路東店	兵庫県姫路市花田町[illegible]77番地
	ゲームアイビス飾磨店	兵庫県姫路市飾磨区加茂字釜池203-1
	セガ ワールド 花北	兵庫県姫路市増位新町1-6 2階
	アミューズメントスペース MAC 姫路店	兵庫県姫路市南畝町2-5
	セガ ワールド ながさわ	兵庫県明石市魚住町清水2464-1 ドライブインながさわ内
	ゲームアイビス太子店	兵庫県揖保郡太子町太田2149
京都	ゲームスペースプラ[illegible]	京都府宇治市広野町西裏100
	スーパーヒーロー久御山店	京都府久世郡久御山町下津屋北野23－1
	[illegible]	[illegible]
京都	[illegible]	[illegible]
	セガ ワールド 六地蔵	京都府京都市伏見区桃山町山ノ下32 京都ショッピングセンタービルAM棟2階
滋賀	セガ ワールド 甲西	滋賀県湖南市夏見字二ツ橋356-1
	アミューズメント Jungle 三雲店	滋賀県湖南市三雲220
	セガ ワールド 草津	滋賀県草津市[illegible]11-23-23 A・SQUARE SARA新棟2F
	ケイ・キャット草津店	滋賀県草津市木川町311－1
	ジャングルクラブ堅田店	滋賀県大津市今堅田2-39-22
	セガ アリーナ 浜大津	滋賀県大津市浜町2-1 浜大津アーカス内
	アミューズメントCUE彦根店	滋賀県彦根市[illegible]町166
大阪	セガ ワールド 天保山	大阪市港区海岸通1-1-10 天保山マーケットプレイス内
	セガ ワールド 今福	大阪市城東区今福東1-9-34
	セガ ワールド アポロ	大阪府阿倍野区阿倍野筋1-5-31 アポロビル3F
	アミューズメントパークエルロフト	大阪府茨木市宇野辺1-4-3
	セガ ワールド 貝塚	大阪府貝塚市堤178-1
	ゲームプラザ OKA3	大阪府高槻市城北町2-11-2
	セガ ワールド 福田	大阪府堺市中区福田1056-1
	セガ ワールド 松原	大阪府堺市東区八下町3-10
	ゲームプラザエム	大阪府守口市本町1-11
	チャレンジャー関大前店	大阪府吹田市千里山東1-14-2
	心斎橋ギーゴ	大阪府大阪市中央区心斎橋筋2-2-19
	ハイテクランドセガ平野	大阪府大阪市平野区[illegible]3-2-27
	クラブ セガ 東梅田	大阪府大阪市北区堂山町9-28 スプラウトビル1F
	ハイテクランドセガミスト2	大阪府大阪市北区梅田1-11-4 大阪駅前第4ビルB1F
	ハイテクランドセガ西中島	大阪府大阪市淀川区西中島3-16-8 深井センタービル1 2階
	ハイテクランドセガアビオン	大阪府大阪市[illegible]難波中2-3-15 MMOビルB1F～2F
	ラモススタジアム	大阪府大東市住道1丁目2-22 2F
	セガ ワールド フレスポ東大阪	大阪府東大阪市稲田新町3-9-64
	クラブ セガ 高井田	大阪府東大阪市高井田本通4-2-5
	エンジョイパラダイス	大阪府東大阪市長栄寺7番3号
	セガ ワールド 布施	大阪府東大阪市長堂1-1-1 ロンモール布施内
	クラブ セガ 藤井寺	大阪府藤井寺市[illegible]1-20-8
	セガ ワールド 新三国	大阪府豊中市神州町1-10 新三国アルゴ2階
	セガ ワールド 枚方	大阪府枚方市須山町83-1 サンシャインプラザ枚方内
	セガ ワールド 光明池	大阪府和泉市室堂町824-36
	セガ ワールド 和泉	大阪府和泉市肥子町2丁目4－41
奈良	ゲームアイビスかしはら店	奈良県橿原市曲川町7－25－1 2F
	K-CAT TWINGATE店	奈良県橿原市十市町1222-1
	セガ ワールド 阪奈スポーツガーデン	奈良県生駒市辻町480-1
	アミューズメントCUE奈良大和高田店	奈良県大和高田市東中2－11－16
	アミューズメントデプト	奈良県奈良市角振新屋町1－1
	アミューズメント CUE 奈良三条店	奈良県奈良市三条町478-1
	キャノンショット西大寺店	奈良県奈良市二条町2-4-14
山口	セガ ワールド ゆめタウン長府	山口県下関市ゆめタウン2-7
	ハイテク セガ JR 下関	山口県下関市竹崎町4-3-1
	スーパーオズ山口店	山口県山口市平井298-6
	アメニティスペースオズ小野田店	山口県山陽小野田市西高泊664-3
	プラボー2	山口県防府市佐波2－6－16
島根	セガ ワールド 出雲	島根県出雲市渡橋町784-1
	セガ ワールド 松江	島根県松江市嫁島町12-15
鳥取	パロ境港店	鳥取県境港市竹内団地81－3
	スーパーヒーロー倉吉	鳥取県倉吉市見日町633
	セガ ワールド 鳥取	鳥取県鳥取市安長416番地
	メカランドサルビア	鳥取県鳥取市秋里271
	アミューズサルビア	鳥取県鳥取市富安1丁目21
	セガ ワールド 米子	鳥取県米子市両三柳2778-2
広島	セガ ワールド メガ海田	広島県安芸郡海田町南大正町3-35
	セガ ワールド MEGA	広島県広島市安佐南区中筋4-11-7
	アミパラ広島店	広島県広島市西区西観音町3-17
	アミパラ TOYO 店	広島県広島市中区流川1-15
	セガ ワールド 宇品	広島県広島市南区宇品西3-4
	広島ギーゴ	広島県中区本通3－5
	セガ ワールド 東広島	広島県東広島市西条中央7-2-14
	アミパラここじゃ店	広島県東広島市西条町下見6-10-19 山手電気内
	キッスロードオブトセガ	広島県尾道市新浜1-2-13
	アミパラ神辺店	広島県福山市神辺町大字新道上字1－2－1
	セガ ワールド 福山	広島県福山市瀬戸町山北300
	ゲームアイビス福山店	広島県福山市東深津町3-14-11
	アミパラ キャッスル店	広島県福山市東深津町4-16-25
岡山	岡山ジョイポリス	岡山県岡山市下石井2-10-1
	ゲームアイビス岡山店	岡山県岡山市高屋308－1
	アミューズメントプレイス・ギミック・セガ	岡山県岡山市藤崎599-12
	セガ ワールド 倉敷	岡山県倉敷市西中新田535-2
愛媛	セガ ワールド 今治	愛媛県今治市東村1-745-1
	バンバン衣山店	愛媛県松山市衣山1－248－1
	セガ ワールド 枝松	愛媛県松山市枝松5丁目7－32
	プラサカプコン新居浜店	愛媛県新居浜市前田町8-8 イオンモール新居浜2F
	ハイテク セガ 新居浜	愛媛県新居浜市徳常町6-8
	ゲームストリートジオ	愛媛県西条市神拝甲145-1
	アミューズステーション	愛媛県大洲市東大洲1485
	セガワールド重信	愛媛県東温市野田3-1-13
香川	ハイテクランドセガ丸亀	香川県丸亀市川西町北2319-1
	セガ ワールド 丸亀	香川県丸亀市蓬莱町56-1
	戦 いくさ	[illegible]2554-18
	セガ ワールド 高松	香川県高松市勅使町535
	マックスプラザ善通寺	香川県善通寺市中村町1798-2
高知	プラサカプコン高知店	高知県高知市秦南町1-4-8 イオン高知ショッピングセンター
徳島	LSI ダイヤ	徳島県徳島市佐古一番町15-33 ダイヤレーン1F
	セガ ワールド スエヒロ	徳島県徳島市南末広町4-18
長崎	[illegible]ティングセンター	長崎県佐世保市[illegible]町2689-1
	ジョイプラザ佐世保店	長崎県佐世保市大塔町8－57
	タイトーステーション長崎	長崎県長崎市家野町6-2
	MAC浜の町店	長崎県長崎市浜の町2－26
	セガ ワールド 長崎ココウォーク	長崎県長崎市茂里町1番55号みらい長崎ココウォーク5階
	ハイテク セガ もみの木村	長崎県諫早市小川町90－1
福岡	MGM BOWL	福岡県久留米市上津町字中尾山2203-96
	Asobi Douraku 新合川店	福岡県久留米市新合川1丁目6-7 2階
	セガアリーナ行橋	福岡県行橋市西泉6-1-1
	フレンド行橋店	福岡県行橋市大橋1-6-39
	アムス大牟田店	福岡県大牟田市[illegible]459番6
	サンゲームス大野城店	福岡県大野城市瓦田5-11-28
	ハイテク セガ 大野城	福岡県大野城市御笠川1-9-3
	セガアリーナ中間	福岡県中間市上蓮花寺3-1-1
	サンゲーム八女店	福岡県八女市大字蒲原字会田378番地
	エグザス飯塚店	福岡県飯塚市弁分11－1
	アミューズメント MGM 西新店	福岡県福岡市早良区高取1-2-22
	タイトーステーション福岡天神店	福岡県福岡市中央区天神2－6－35 サザンクロスビル
	天神ギーゴ	福岡県福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1・3F
	天神ハイテクランド	福岡県福岡市中央区天神3-2-13
	バンバン梅光園	福岡県福岡市中央区梅光園[illegible]14
	アミューズメントアーク多の津	福岡県福岡市東区多の津3-6-18
	G-COM 和白店	福岡県福岡市東区和白3-27-69
	遊道楽和白店	福岡県福岡市東区和白丘2-2-66
	セガ ワールド 板付	福岡県福岡市博多区西月隈6-1-51
	セガ ワールド パピヨンプラザ	福岡県福岡市博多区千代1-2-17
	アミューズメントMGM博多	福岡県福岡市博多区那珂5-8-35
	タイトーステーションヨドバシ博多店	福岡県福岡市博多区博多駅中央街6－12 ヨドバシカメラ4階
	ハイパーメッセ	福岡県北九州市小倉南区北方4-6-7
	クラブ セガ 小倉	福岡県北九州市小倉北区中津口2-2-16
	アミューズメントスペース OPA	福岡県北九州市小倉北区片野4-7-7
	アミューズメント MGM 陣原店	福岡県北九州市八幡西区陣原1-2-12-2F
	ハイテク セガ 七隈	福岡県福岡市城南区七隈8-4-8
	クラブ セガ 博多	福岡県福岡市博多区博多駅南6-7-33
	ナムコワンダーパーク博多	福岡県福岡市博多区博多駅中央街2－1 福岡交通センタービル7F
熊本	プレミアムアムズ	熊本県熊本市新南部6-3-1
	ジョイパレス	熊本県熊本市南熊本2-10-1
	セガ ワールド 有明プラザ	熊本県荒尾市原万田700-1
	サンアミューズ55店	熊本県八代市松江町519-1
	ナムコワンダーシティ南熊本	熊本県熊本市九品寺6－9－1
大分	ゲームプラザアンアン大分店	大分県大分市高城新町1-8
	タイトーインウィング	大分県大分市中央町2-1-1
	アミューズメントゾーンギガ津留店	大分県大分市中津留1丁目1番18号
	セガ ワールド 高城	大分県大分市牧1-161-8
	セガ ワールド 中津	大分県中津市沖代町1-2-16
	ハイテクランドセガ日田	大分県日田市大字友田字986-1
	プレイトピアハイウェイ	大分県別府市石垣西10-2-32
	ハイテクランドセガハーバープレイス	大分県別府市餅が浜町161-2
	ナムコランド ドッとあ～る ZONE 大分店	大分県大分市大字宮崎字スカワ696－1
鹿児島	サンアミューズ鹿屋店	鹿児島県鹿屋市札元2丁目3798-1
	セガ ワールド 鹿屋	鹿児島県鹿屋市大浦町13807-1
	ゲームセンター電撃新栄	鹿児島県鹿児島市新栄1－28
	アーバンスクエア天文館店	鹿児島県鹿児島市千日町14-27 アリサカビル
	セガ ワールド ベイサイドプラザ	鹿児島県鹿児島市浜町2-2 ベイサイドプラザAビル1F
	セガ ワールド 出水	鹿児島県出水市六月田町347
	サンアミューズ G2	鹿児島県川内市永利町777 パワーランド川内内
	サンアミューズ国分店	鹿児島県霧島市国分野口東1010
	サンアミューズ G店	鹿児島県霧島市国分野口東8－41
宮崎	セガ ワールド ヒダカプラザ	宮崎県延岡市平原町5-1492-8
	アーバンスクエア北バイパス店	宮崎県宮崎市花ヶ島町立毛1032－7
	セガ ワールド 宮崎	宮崎県宮崎市大塚町池ノ内1119-3
	ゲームセンター電撃都城	宮崎県都城市吉尾町61
沖縄	アミューズメントスペースイーグル2	沖縄県浦添市勢理客2-14-6
	クラブ セガ 北谷	沖縄県中頭郡北谷町美浜9-8 シーサイドスクウェア1F
	[illegible]	[illegible]



ハーフフェンスの壁攻めを考察

対戦攻略

パイ・チェン Pai Chan

ハーフフェンスとハイフェンスとでは、壁の性質が若干異なる。今回はハーフフェンスの特性を活かした、一撃必殺の壁攻めを紹介していこう。

Text：矢永

ハーフフェンスの特性を活かす

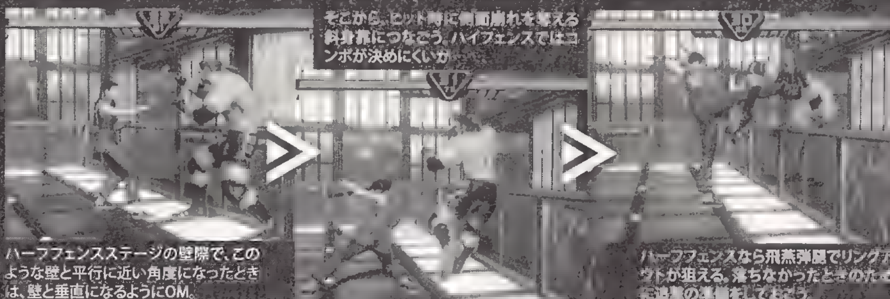
ハーフフェンスの壁際で、壁と垂直に近い状況で側面崩れを誘発できれば飛燕弾腿（⇨⇨ⓅⓀ）による追撃でリングアウトを狙える。壁との角度が平行から30°程度のときに、壁と垂直になるようにOMして斜身靠（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）を当てるとこの状況になるので、うまく位置取りして狙ってみよう。

対となる選択肢は、OMから下段攻撃の蒼下旋風脚～縮身（⇧ⓅⓀタメ中⇩）が有効。壁ヒット時に側面壁よろけを誘発するので、高弾腿（立ち途中Ⓚ）による追撃がほぼ回復不能になる。壁張り付けからのコンボが決まるので、どちらが当たっても大ダメージを奪える強力な二択になるぞ。

なお、写真のようにパイの腹側に壁がある位置取りのときは、避ける相手に対して胡蝶脚（⇦Ⓚ＋Ⓖ）で壁張り付けを狙うことができる。相手の行動を制限しやすいため、攻めやすさが増す。

ハーフフェンスの壁際に相手を追い詰めたときには、⇨方向の投げで壁よろけを誘発できる燕青門下（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）を狙っていこう。『VF5』では一部のキャラしか壁ヒットしなかったが、今作では全キャラ壁に当たるので使いやすさが格段に増したのだ。壁よろけ後は高弾腿による追撃がほぼ回復不可能となり、壁張り付けからのコンボを決めれば全体力の5割強を奪うことができるぞ。

基本的には角度がズレ過ぎると壁に当たらなくなるのだが、相手の背中側に壁があるときは、多少ズレていても壁にヒットする。ただし、このときは相手の側面を取った状態になり、高弾腿で壁に当たらない。代わりに旋中腿（⇦Ⓚ）で側面崩れを誘発できるので、追撃を切り替えていこう。



ハーフフェンスステージの壁際で、このような壁と平行に近い角度になったときは、壁と垂直になるようにOM。

そこから、ヒット時に側面崩れを奪える斜身靠につなごう。ハイフェンスではコンボが決めにくいが

ハーフフェンスなら飛燕弾腿でリングアウトが狙える。落ちなかったときのために追撃の準備をしておこう。

リング際＆壁際で有効な投げ

引違い（⇨Ⓟ＋Ⓖ）は追加入力によって特定の方向へ投げられるので、状況によって有効活用したい。

まず追加入力無しで正面に投げた場合には、確定の横周肘当て（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）による追撃でかなりの距離を運べる。ローフェンス＆フェンス無しステージで相手を追い詰めたときに、リングアウト狙いで使っていこう。また、写真のような絶妙な距離からであれば、ハーフフェンスステージでも柵越えを狙える。このぐらいの距離ならばリングアウトできないときでも、壁ヒット後に連突小太刀（ⓅⓅⓅⓀ）などで追撃できるので積極的に狙っていきたい。

リング際が横の場合には、⇧or⇩追加入力からの二連突釘脚（ⓅⓅⓀ）や連突絹車（ⓅⓅ⇨ⓅⓅ）でもリングアウトを狙える。壁際では"壁に密着かつ壁との位置関係が平行"で相手を壁側に投げたときに、立ちⓅ→陰掌（⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ）や、厳止（⇨⇦Ⓟ＋ⓀⓅ）寸止め→浮舟（寸止め中Ⓖ押したままⓀ）で、急所崩れを誘発可能。後者の方が高威力だが、相手の行動次第では回避される可能性がある。

なお、⇧or⇩追加入力時に相手を投げる方向が、『VF5』と逆になっているので気を付けておこう。

ハーフフェンスで壁を背負っているときは、合気投げ（⬇⇨Ⓟ＋Ⓖ）でリングアウトを狙える。ただし、ブレイズやアイリーンなど小柄なキャラは落ちにくく、重いキャラも若干落としにくい。



横周肘当ては[illegible]なので、あと一撃で壁が壊れる……といったときにも狙っていきたい。



ハーフフェンスステージでは、これぐらいの位置から引違い↓横周肘当てで[illegible]きの最高点でフェンスに[illegible]けば



きれいに[illegible]り越えさせられる。背が高いキャラは落としやすく、小柄なキャラはほぼ落とすことができない。



ステージを意識して闘え！

対戦攻略

梅小路葵 Aoi Umenokoji

リング際や壁際など、場所によっては一部の投げ技の見返りが大きくなる。状況に合わせて、投げを使い分けられるようになろう。

Text：矢永

はみだし
パイ補足：OM→蒼下旋風脚～[illegible]門下→高弾腿後は、リオンなど一部キャラは若干壁張り付きになりにくい。
アオイ補足：引違い⇧or⇩からの[illegible]で、確定するキャラには通常の立ち合いでも主力投げにしていきたい。



NEW CHARACTER

ジャン紅條
Jean Kujo

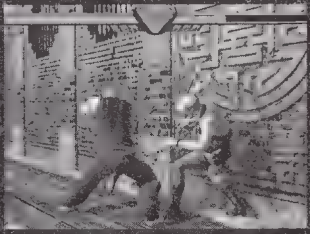
ジャンのタメ技の中で、戦術に組み込みやすいものを紹介していくぞ。

Text：マッハ

使い方は多種多様

今回は沈身正中拳（⇨Ⓟ Ⓟ）の効果的な使い方を紹介していこう。

沈身正中拳最大タメは、以前お伝えした通りノーマルヒットで腹崩れを誘発し、ガードされても山崩し（⇨Ⓚ）でしゃがみⓅをつぶせるほど有利になる。タメキャンセルから投げを狙えば自動的に0フレーム投げになるため、非常に強力だ。



このような位置から手刀切り（⇨Ⓟ）を当てることができれば、続く最大タメがつながるぞ。

これらの二択をタイミングよく避け投げ抜けで対応してくる相手には、上段全回転攻撃の欺心横蹴撃（⇨Ⓟ タメ中Ⓚ）や、遅らせ投げなどで対応していこう。タメ中に割り込ませないためにも、タメ無し最大ディレイなどを使って相手の反撃を抑制することも重要だぞ。

初段が壁際でヒットした際には、最大タメが立ちガード以外で回避されない連係となる。ガードされても密着状態で大きく有利なので、続けて攻めていこう。さらに写真のような位置から初段を当てれば、最大タメがつながることを覚えておこう。

連係に一工夫を

密着状態で非常に頼りになる脾臓揺らし（Ⓟ⇨Ⓟ）だが、対の選択肢として紅條式首蹴り（ⓅⓀタメ）も取り入れていこう。

この技はガードさせて横猿臂（⇨Ⓟ）を打てば、早い立ちⓅにも割り込まれない連係となるため、攻めの継続に一役買ってくれるぞ。相手の屈伸ポイントなどで気軽に使っていこう。



ガードされても有利なので、横猿臂を軸にOMなどを絡めて攻めていこう。

赤鬼乱れ髷からのコンボ

対重量級以外のコンボは下にまとめているので、足位置を見て使い分けよう。なお、喉輪吊り（⇨⇧⇩⇦⇦Ⓟ＋Ⓖ）後は必ず足位置が平行、迎え四股（⇩or⇧Ⓚ＋Ⓖ）後は必ずハの字になるので覚えておこう。

重量級に対しては、四股（⇦Ⓚ＋Ⓖ）でダメージ48を与えるのが安定となる。ただし、ウルフは4から立ちⓅを省いたコンボで同じダメージを与えられるため、受け身攻めや縦押しを考慮してこちらを決めよう。また、鷹嵐にはダッシュ→五臓蹴叩きでダメージ45＋受け身攻めを狙える。

そのほかで重要なのは、対シュンの酔い覚ましコンボ。2よりも威力は2下がるものの、立ちⓅ→五臓蹴叩き（⇨ⓀⓅ）で1杯覚ませる。

1	赤鬼乱れ髷（Ⓟ＋Ⓚ）→立ちⓅ→丸太突っ張り榾砕き（⇨ⓀⓅⓅ） ※ダメージ58（始動技ノーマルヒット時）
2	赤鬼乱れ髷（Ⓟ＋Ⓚ）→爆払い（⇧ⓅⓅ）→中突っ張り 参（⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ） ※ダメージ55（始動技ノーマルヒット時）
3	赤鬼乱れ髷（Ⓟ＋Ⓚ）→爆払い（⇧ⓅⓅ）→重太鼓挟み打ち（Ⓚ＋ⒼⓅ） ※ダメージ54（始動技ノーマルヒット時）
4	赤鬼乱れ髷（Ⓟ＋Ⓚ）→立ちⓅ→中突っ張り 参（⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ） ※ダメージ53（始動技ノーマルヒット時）

①はアオイ（平行）、カゲに最速で、ベネッサ、ゴウ（ハの字）、ブラッド、ラウには3発目を⇨⇨Ⓚで1フレーム遅らせると決まる。

②はアイリーン、アオイ（ハの字）、パイ、サラ（喉輪吊り後を除く）、ブレイズ（ハの字）、レイ、シュン、リオン、ジャッキー （ハの字）用の最大コンボ。③はサラ（喉輪吊り後）に最速で、ゴウ（平行）には3発目を1フレーム消費で決まる。

④はブレイズ（平行）、ジャッキー（平行）、アキラ、ジャン用のコンボ。



NEW CHARACTER

鷹嵐
Taka-Arashi

赤鬼乱れ髷（Ⓟ＋Ⓚ）からの、キャラ別最大コンボをまとめて紹介しよう。

Text：粟田



結城 晶
Akira Yuki

前回に引き続き、側面からの新たな攻めについて紹介していこう。

Text：ジョセフ

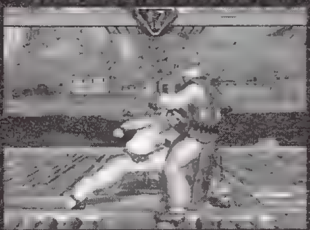
方向を見極めよう

前回紹介した跳山崩捶（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）と併せて側面攻めに使っていきたい技が、迎門鉄扇（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）だ。この技は側面からヒットさせることにより、背後を取ることができる。この場合には、ノーマルヒットでつかみ投げがしゃがめないほど有利になる上に、背後投げになる。

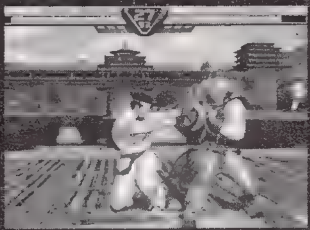
この状況下では、鉄山靠（⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）や白虎双掌打（⬇⇦⇨Ⓟ）がガード不能になるぞ。カウンターヒット時には揚炮（⇦⇧Ⓟ）がガード不能になるほど有利だ。

ガードされた場合だが、跳山崩捶と同じく微有利なので、立ちⓅやしゃがみⓅはもちろん、消費無しの鉄山靠でも、相手のしゃがみⓅクラスの技に勝てる。特に壁際では大ダメージを与えるチャンスとなるので、積極的に使っていきたい。

ただし、背後を取る状況はアキラが「相手のどちらの方向から技を当てるか」に左右されるので、注意が必要だ。やりやすい方法は「アキラの背中側にOMして出す」というもの。これで相手の背後を取れるように当てることができるぞ。



OMの方向を毎回見定めるのは難しいが、期待値は高い。要練習だ。



ガードさせて有利ということを相手に認識させれば、ガード崩しも生きてくる。

はみだし



対戦攻略
サラ・ブライアント
Sarah Bryant
半回転攻撃の特性と有効な使いどころを理解し、戦術に組み込んでいこう。

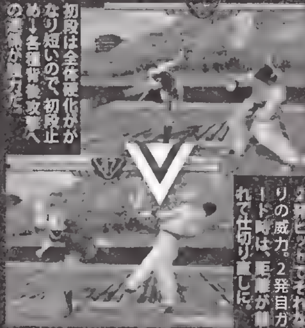
Text：矢末

シャープソードコンボの活用

シャープソードコンボ（⇦⇦ⓀⓀ）はあまり使われていないが高性能。

初段は上段攻撃ながら背中側への避けをつぶす半回転属性を持ち、リーチが長く肘よりも出が早い。ノーマルヒットでも2発連続ヒットしてきりもみダウンを奪える。2発目は特殊上段かつ腹側への避けをつぶすことができるので、初段を避けてから最速で反撃してくる相手にヒットしやすいことも特徴の一つだ。

また、初段止め、出し切り、キャンセルからのフラミンゴ移行を使い分ければ、様子を見られた場合でもこちら側に選択肢が残る点が魅力。発生の早さを活かして、しゃがみⓅやパンチハイキック（ⓅⓀ）のヒット後などに、避け＆バックダッシュ対策として選択肢に加えていこう。



初段は全体硬化がかなり短いので、初段止め→各種背後攻撃への連係が魅力だ。

2発ヒットでそれなりの威力。2発目ガード時は、距離が離れて仕切り直しに。

もう一つの半回転攻撃

ラウンドキック（⇧Ⓚ＋Ⓖ）は発生がやや遅いが、腹側への避けをつぶし、ガードされてもスキが小さく、カウンターヒットで空中コンボを狙える優秀な技。空中判定を利用して、不利な状況で下段攻撃をかわすために使われることが多いが、高性能な技なので攻めにも使っていきたい。

立ちⓅのカウンターヒット後やコンボ始動技をガードした大きく有利な状況では、早い立ちⓅ以外には割り込まれないので特に有効。また、有利が小さいときに前述のシャープソードコンボと使い分けで、ガード以外のほとんどの行動に対応できる。

側面からの攻め

今作の影は、他キャラよりも側面からの選択肢が豊富だ。側面からの攻めを充実させていこう。

まず、主軸となる攻めは以前紹介した烈掌螺旋撃（ⓅⓅ⇦Ⓟ）と脛払い（⇦Ⓟ＋ⓀⓅ）。烈掌螺旋撃は、触れさせればヒット／ガード問わず3発目まで連続ヒット（ガード）となり、そこから⇧Ⓚを出せば発生の早い立ちⓅ以外で割り込めない強力な連係となる。脛払いも、初段のヒット／ガード問わず2発目がヒットし、その後は烈掌螺旋撃後と同じく、⇧Ⓚが早い立ちⓅ以外には割り込まれない。

しかし、前述の二つは上段技であるためしゃがむ相手には効果が薄い。

そこで有効となるのが双破刃（Ⓟ＋Ⓚ）。側面から狙っていくことで、硬化カウンター以上で横崩れを誘発し、ガードされても不利が小さい。肘を出されても立ちⓅで割り込むことができ、側面カウンターとなり烈掌螺旋撃へとつなげることができる。

特筆すべきは壁際での双刃破側面ノーマルヒット。通常は硬化カウンターヒット以上でないと壁よろけを誘発しない双刃破だが、側面から当てることで壁よろけを誘発。その後は旋蹴り（⇩Ⓚ＋Ⓖ）からの壁コンボへとつなげて、大ダメージを与えよう。

ハーフフェンスでのリングアウト

ハーフフェンスで、壁から離れた場所からでも弧延落（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）からリングアウトが狙える。雷龍飛翔脚（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）が簡単だ。



このくらい位置から弧延落で投げ、最速で雷龍飛翔脚を出すと…

リングアウト。多少壁から離れた位置からでも容易に落とすことができるぞ。



対戦攻略
影丸
Kagemaru
本作におけるカゲの生命線ともいえる、側面関連の攻めを再確認しよう。



対戦攻略
ベネッサ・ルイス
Vanessa Lewis
さばき技の細かい変更点を把握して、相手を押さえ込もう！

Text：閑吉

ディフェンシブスタイルの変更点を知る

パーリングコンビネーション（⇦⇨ⓀⓅ）は、上段キックをさばけなくなり使いにくくなってしまったものの、新技の追加や浮きの調整によってカウンターヒット時の追撃が入りやすくなった。

パーリングコンビネーションで上段キックをさばけなくなった代わりに、レオパルドストライク（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）が上段キックをさばけるようになった。足技を多く持つキャラを相手にした際に有効な技だ。

パンチ系にはパーリングコンビネーション（対・上中Ⓟ）、キック系はレオパルドストライク（対・上中Ⓚ）と覚えておくと便利だ。

ディフェンシングエルボー（⇧Ⓟ）は、下段全回転技、両手や両足などがさばけなくなり使いにくくなってしまったが、ノーマルヒットで有利なのは変わらず。また、技の姿勢で上段技をスカシやすいので、有効なポイントを見付けて活用しよう。

ハンドホールドは、ノーマルヒットでダウンする技を返せなくなった代わりに、自動でフェイスクラッシュアッパーへと派生するようになった。

1 [D]パーリングコンビネーション（⇦⇨ⓀⓅ）カウンターヒット→ワインドエルボー（⇦Ⓟ＋Ⓚ）→ダッキングボディスマッシュ（⇨⇨ⓅⓅ）

2 [D]パーリングコンビネーション（⇦⇨ⓀⓅ）カウンターヒット→立ちⓅ→バックナックルストリーム（⇦ⓅⓀⓀ）

1は、鷹嵐以外のキャラクターであればどちらの足位置でも安定して決まるコンボだ！

2は1のコンボよりもダメージが少し落ちてしまう。軽めの中量級まで入り、飲酒を2減らせるコンボなので、シュンに対して使っていこう。

自分を応援!? フレフレ雀士!!



店内対戦で3連勝できたらご褒美！ 大澤プロの着ぐるみ『MJ』対戦企画も、今回で第八回と長寿企画に。今回こそ悲願達成となるか!?

セガネットワーク対戦麻雀 MJ4
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対戦麻雀
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2008年2月（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH

公式HP：http://www.sega-mj.com/mj4/
Text：カイゼルちくわ
監修：日本プロ麻雀協会
©SEGA

「必勝」の気合いは通じ……た?

今回は応援団風のコス……ではなく着ぐるみで気合い十分の大澤プロ。しかし第一戦では一般参加者の倍満ツモ、さらに第二戦では倍満の次の局に別の人が三倍満と、豪運の連発にタジタジ!?



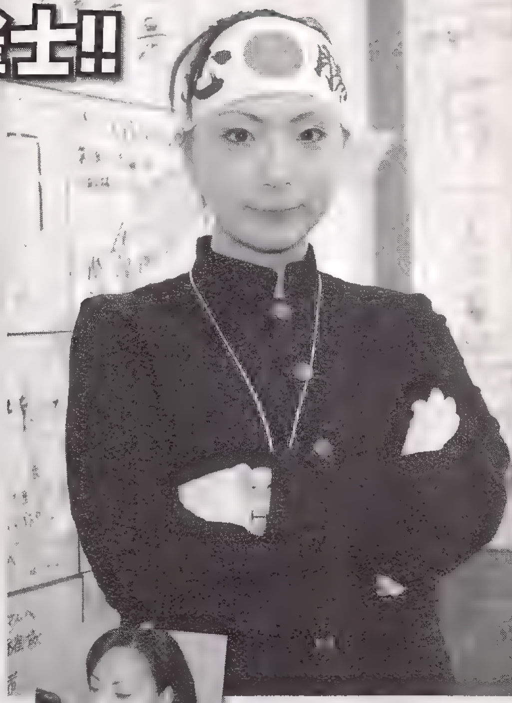
画面にエールを贈るプロ。しかし第一戦でラス、第二戦では飛ぶ結果に……。

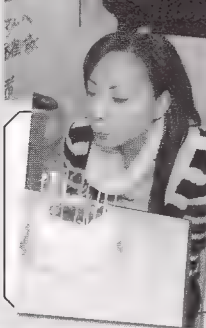


プロとしては負けられない三戦目で、セガの山崎氏（チア親父版）参戦！

三連敗のピンチ!?

運命の三戦目、第三局でプロは山崎氏に放銃するものの、オーラスで逆に山崎氏に満貫を直撃！ 裏は乗らず2着だったが、初めてセガの刺客を下した。この勢い、次回につなぐことができるか!?





こっそりハッピーバースデイ
大澤 ふみな プロ
ひそかにお誕生日を迎えていた、日本プロ麻雀協会所属のプロ雀士にして、全宇宙唯一の着ぐるみ雀士（多分）。ケーキのロウソクが17本なのは心の問題です。

次回告知&新企画も開始!?

第九回となる公開取材の日時は右記の通り！ また、Ver.B稼働を記念して、そろそろ当コーナーでも新企画が動き出すとか……？ 乞うご期待！

日時：12月6日（土） 18:00～
会場：渋谷ギーゴ2F MJコーナー

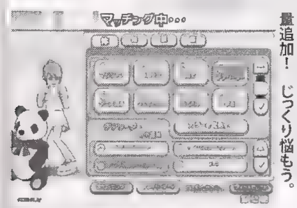
※開始時間がいつもより1時間遅くなっております。ご来場の際にはご注意ください。

まもなく稼働開始！

ネットワーク対戦クイズ Answer × Answer2
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対戦クイズ
■操作方法：1ボタン＋タッチパネル
■発売日：12月稼働予定
■使用基板：RINDBERGH RED

©SEGA

年の瀬の忙しい最中、さらに皆様の頭脳を忙殺する新タイトルがやってくる！ 発売に備えて、今月は『1』から『2』に引き継げる要素を大公開！ 表をチェックして、引き継ぎたい要素を鍛えておこう！



今回はカスタマイズ要素も大量追加！ じっくり悩もう。

これが『2』への引き継ぎ要素さ！

カテゴリ	内容	Ver2では?
全国対戦プレイヤーデータ	通算勝敗数 プレーオフ進出率 クイズ形式別データ など	AnXAn.NETの会員であれば、Ver1の成績を見る（振り返る）ことができます。
店内対戦データ	店内通算対人成績	そのまま引き継がれます。
	COMとの対戦成績 過去８人までの対戦成績	そのまま引き継がれます。
ジャンルポイント	クイズジャンルごとの成績ポイント	ポイント取得方法が変わるためリセットされます。
経験値（クイズ力）	対戦により蓄積されるポイント	初段以上：初段からスタート １０級～１級：そのまま引継ぎ
リーグ	成績ごとに決められる所属リーグ	SS、Sリーグ→Aリーグ A、Bリーグ→Bリーグ Cリーグ→Cリーグ
タイトル	基本タイトル	四人対戦になったためリセットされます。
	特殊タイトル	下記のタイトルは引き継がれます。 ・「刺客」タイトル ・ランキングタイトル ・「今日の問題」タイトル ・義兄弟 / ラッキーアンサー ・スペシャルジャンル参加賞
プレイヤーネーム	ゲーム中に表記される名前	そのまま引き継がれます。
キャラクター	キャラクターの種類	ＩＣカード更新後に１度だけ再選択可能です。
誕生日	カード作成時に入力した誕生日	ＩＣカード更新後に１度だけ再入力可能です。
解答台パーツ	壁紙 ベースフレーム 解答台テーブル など	一部のもの以外は引き継げます
ゴールド	「Answer×Answer.NET」のゴールド	QP（クイズポイント）へ変換します。QPはカスタマイズアイテムを購入するのに使用します。

ホロシアムコラム インスタント知力陣

クイズ力を上げる確実な方法は、さまざまなメディアから多方面に渡る情報を常に摂取し続けること。しかし「できれば楽してクイズ力を上げとうござる！」というのもまた事実。そこでオススメなのが、「教科書を読みまくる」こと！ そう、みんな一度は目を通したであろう、中学や高校時代の教科書。それこそ、手軽にクイズ力を上げられる絶好の兵法書なのだ！ たいてい、クイズゲームに登場する問題で多いのは、時事ネタのほかには歴史や地理、自然科学など。それらを知る上で基本的な知識は教科書にみっちりと記してあるはずなので、簡単でいいから目を通しておくと、正解率はぐーんと上がるはずだ！ オススメの教科書は「世界史」や「地図帳」、「国語便覧」、「科学」など！ 特に『An×An』はジャンルセレクトで対戦相手に苦手なジャンルでの対戦を強いられることが多々あるので、苦手ジャンルがあれば昔の教科書を引っ張り出して、しっかりと読み込んでおくのもいいだろう。

ゲー事典 どうも。山崎氏に対してアガリボタンを激打するプロの背中に、鬼の顔とか見えた気がする「MJ」取材担当者です。次回からは当「MJ4」の記事では、協会の大澤プロと吉田理事のご助力をさらにいただきまして、麻雀の勉強になる微妙に真面目な企画も始めようと企んでおります。読者の方からの企画案、質問なども、アンケートハガキでいただけるといいかもです。

『鉄拳6』激闘の軌跡がここにあり!

軍総杯が無くなったため、大規模なチーム戦形式の大会は縁が無かった『鉄拳6』。だがここ数カ月、「BR」稼働を前にして総決算とも言える大規模な大会が続々と開催されたぞ!

TEKKEN 6

付録DVD 収録コンテンツ

マスター富山杯
ベストバウト

付録DVDには『鉄拳6』初の大規模5on5大会「第2回マスター富山杯」のベストバウトを収録。息もつかせぬ名勝負を、とくとご覧あれ！

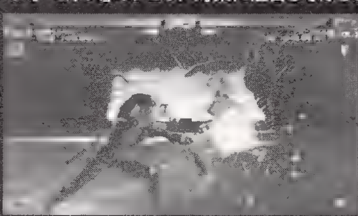
鉄拳6	
メーカー	バンダイナムコゲームス
ジャンル	対戦格闘ゲーム
操作方法	8方向レバー+4ボタン
発売日	2007年11月26日(稼働中)
使用基板	システム357

DVD収録 第2回マスター富山杯 ベストバウト 試合解説

2008年9月14日に鉄拳6初の5on5として開催され、シーン最大の盛り上がりを記録した第2回マスター富山杯から、珠玉の名勝負をDVDに大収録! 強豪鉄拳erならではの洗練された動きや思考を盗み、己を高めるための糧とせよ!

★七英雄くじんしー VSレオ・コクス

愛知の強豪ジュリア使い「七英雄くじんしー」と、新宿のレオ使い"領域レオ"こと「レオ・コクス」による一戦は、互いに細かな選択肢を主体とするためか、豪快な展開の多い『鉄拳6』では珍しい、細かな動きの多い試合展開となった。⊗⊗二発目や虎身連攻(⇨➡⊗⊗)二発目できっちりとしゃがむ、「レオ・コクス」のジュリア対策に注目してほしい。



勢いに乗る「くじんしー」だったが、壁という悪魔の前には……。

★ケン・コクスVSたいぞー

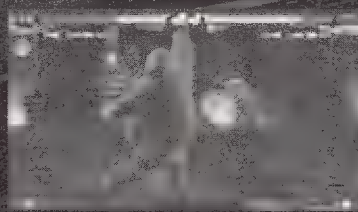
千葉は柏のボブ使いである"けんと"こと「ケン・コクス」、迎え撃つは関西の重鎮として定着した感のあるフェン使い「たいぞー」。暴力的なボブ力を全面に押し出す「ケン・コクス」に対し、要所の勝負強さで持ちこたえる「たいぞー」の姿には、涙すら流れ落ちよう。

★垂れ乳厳竜VSティッシュ

ザフィーナ業界を引っ張る「垂れ乳厳竜(垂れ)」と、マードックから"帰ってきた"レイヴン使い「ティッシュ(ティッシュもん横飛び)」による試合は、多くの意味で"いろいろあった"壮絶な対戦だ。"あの場面"でバックベアード(相手に背を向けて⇨⊗)を出した「ティッシュ」の発想と反応に驚嘆せよ!

★ぺこスVS鰤丸

決勝戦第8試合は、闘劇覇者であり【全力ぶっぱーず(^ω^)】最堅のストッパー「ぺこス」と、マスター富山杯の連覇を狙う最強ブライアン使い「鰤丸」という、第2回マスター富山杯のフィナーレにふさわしい豪華なバトルとなった。壁という翼をもがれながらも、激烈な攻めでペースをつかみ続ける「鰤丸」のセンスに注目!



前進はするが被弾はしない。「鰤丸」の攻めのうまさが光る!

鉄拳新聞

二〇〇八年十一月二十九日発行

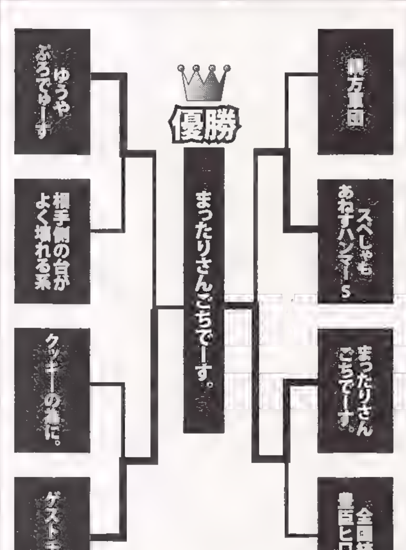
第4回藤マスター杯開催!

さる10月11～12日、九州は福岡にて、大規模イベント「第4回藤マスター杯」が開催された。当日は本大会のため、全国各地より猛者が集結、激戦が繰り広げられたぞ。特に12日に開催された5on5イベントは、「これぞ名勝負!」と言える試合が多数展開された。数々の死闘の果てに、決勝まで進出したのは【まったりさんゴチでーす。】と【ゲストチーム】。決勝では初戦から「鉄男」対「ランカ」という、日本を代表するレイン使い同士の闘いが実現。当日は緊張していたという「ランカ」だが、この試合では何かが吹っ切れたのか伸び伸びした動きを見せて勝利。幸先のいいスタートを切った【まったり～】だったが、【ゲスト～】の猛反撃に遭い、先に大将「垂れ」を引っ張り出されてしまう。対する【ゲスト～】は、「尚王」「ノブ」ら強豪を残した状況。だれもが【まったり～】の不利を確信したが、この場面で「垂れ」がここ一番の集中力を発揮、優勝をもぎ取った。

なお本大会は、参加者が主催者が運営をスムーズに運べるよう協力したりと、非常にいい雰囲気の元に進行していたことを最後に付け加えておく。



優勝した【まったりさんごちでーす。】と、準優勝の【ゲストチーム】の面々。皆さんいい笑顔です。



鉄板6

全国の冒険者
待望の新ダンジョン
ついに公開!!

以前からウワサの絶えなかった、待望の新ダンジョン「神へと至る道」がついに公開される。今回はこの新ダンジョンを徹底的に攻略していくぞ。足を踏み出す前にしっかり予習しておこう。

クエスト オブ D ザ・バトルキングダム Ver.4.01
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
- ■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
- ■発売日：2008年6月17日Ver.UP(稼働中)
- ■使用基板：Chihiro™

Quest of D The Battle Kingdom

Text：真留世

極：上級

ボスラッシュモードを乗り切れ！

神へと至る道

開放条件 覇者以上

今まで登場したボスのみで構成される、特殊ダンジョン。時間制限やボスの配置が以前よりも手強くなっているので注意。

ダンジョンの仕組み

このダンジョンは従来のものと仕組みが違い、各ボスの討伐までにかかった時間で、次のボスが決定するようになっている。例えばイフリートと戦うためには、2戦目のボスを70秒以内に倒す必要があるといった具合だ。この制限時間は、ボス戦へのワープ後からボスを倒してワープが出現するまでをカウントしており、ボス戦突入時の登場デモも制限時間に含まれているので注意しよう。

そして、ゲームスタート時から6戦目終了時までの合計時間によって最終ボスが決定されるぞ。



以前よりもデモの時間が大幅にカットされた分、制限時間はかなりシビアになった。



何とかクロウ・クルワッハに会えたとしても、ENEが無いと返り討ちに遭いやすい。

START ▶ START

	No	条件	Yes
1戦目	ワイバーン（登場 8秒）		
	No	40秒以内	Yes
2戦目	ブラックドラゴン（登場 10秒）		ゴールドドラゴン（登場 9秒）
	No	70秒以内	Yes
3戦目	ブルードラゴン（登場 9秒）		イフリート（登場 11秒）
	No	70秒以内	Yes
4戦目	ドラゴンゾンビ（登場 10秒）		ホワイトドラゴン（登場 10秒）
	No	100秒以内	Yes
5戦目	グレーターデーモン（登場 10秒）		キャプテン・テスラ（登場 12秒）
	No	100秒以内	Yes
6戦目	レッドドラゴン（登場 9秒）		エンシェントドラゴン（登場 11秒）

TOTAL	TOTAL 540秒以上	TOTAL 480秒以内	TOTAL 480～540秒
BOSS	右 ガレス＆ガヘリス	中央 クロウ・クルワッハ	左 フォートレス

はみ出しバトルキングダム

以前はヴァンパイアがキーになるボスといえ、レッドドラゴンを素早く倒せれば中央ボスのフォートレスには比較的容易に到達できた。しかし、今回は5～6戦目がかなりの難所で、さらに最後のボスがクロウ・クルワッハというシビアな設定。協力プレイ&装備の強化をしっかりして立ち向かおう。なお、処理の関係で制限時間より多少遅めでも中央に間に合うことがある。

POINT MP回復について

MP回復の泉といえば、何度か使用可能でMPを満タンにできるのが普通。神へと至る道では各ボス戦終了後のワープ後にMP回復の泉が設置されているが、何とこのダンジョンのMP回復の泉は、使用制限が各人1回(MP回復量50)となっているのだ。強力なランク4スキルで圧倒するのが基本となる本作において、これは大きな影響をおよぼす。

例えばワイバーン戦でMP0まで消費すると、回復の泉を使用しても次のボス戦をMP55程度で挑むことになってしまう。つまり、各ボス前にMP満タンにして挑むのがかなり厳しくなるわけだ。

これにより、次のボス戦でより多くの時間がかかることは明白で、制限時間との戦いがシビアになることが予想される。そのため、ソウルストーンやソウルアミュレット、魔法使い系ならばソウルリザレクションが大きな役割を担うことになるぞ。



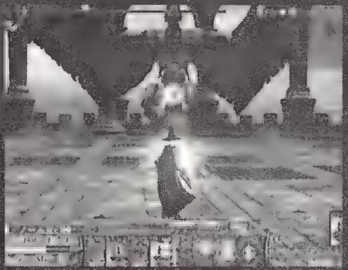
MP回復の泉は1回で枯渇。次のボスが難敵の場合は、当面のボスでMPを使い切らない選択を考えておきたい。

POINT 初戦の回復

以前の「神へと至る道」では初戦のワイバーン戦でフィールドにポーション×2、肉×2の回復系カードが設置されており、これを回収しつつ進めるのが有効であった。しかし、今回のワイバーン戦はフィールドこそ前回と同様なもののカードが一切設置されていない。このため、回復はすべて持ち込みアイテムやカードでまかなうことになる。

個人レベルで見れば以前と比べさほど影響が無いように思われるが、ダンジョン全体の難度が上昇しているので、このカード消失はかなり大きい。特に僧侶系や魔法使い系は、ENEの残量がパーティへの貢献後に直結しやすいので、計画的にENEの管理をすることが重要になる。

また、一人でこのダンジョンに挑む場合も同様。以前に比べHP60相当、ENE30相当が無いことになるので、通り名取得はかなり厄介になったといえる。



無くなって痛感する、回復カードのありがたみ。後半になるにつれて、地味に影響してくるぞ。

神へと至る道・ルート考察

「神へと至る道」はボスラッシュのダンジョンだが、場合によってはどう頑張っても早く倒せないボス、協力プレイだと時間がかかってしまうボスが存在する。

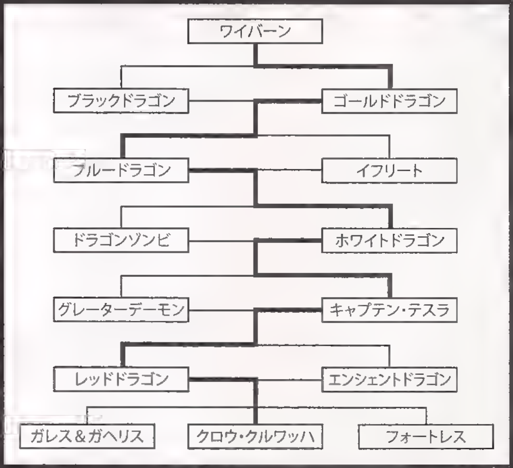
理想はすべてのボスを制限時間内に倒して常に左ルートを選択していくことだが、現実はそう甘くはない。左ルートのボスで多大な時間がかかり、右ルートのボスが簡単に倒せる場合は、あえて事前のボスの討伐を遅らせて左ルートを選択した方が、結果的にトータル時間を短縮できることがあるからだ。

6戦目までのボスを見た場合、時間がかかりやすいボスはイフリート、キャプテン・テスラ、グレーターデーモン、エンシェントドラゴン、レッドドラゴン辺りと予想される。

得に5戦目のキャプテン・テスラとグレーターデーモンの二択は厳しく、どちらのボスも制限時間内に倒すには魔法使い系の誘導魔法が欲しいところ。

エンシェントドラゴンは形態が二つあるため、中央制覇を目指す場合には極力回避したいところ。レッドドラゴンも、体力半分を切った後に重力波の中でダメージを与えられるプレイヤーが居ないと長期戦になりやすい。

また5、6戦目ではダメージをくらいやすいため、今回の「神へと至る道」のカギになる。右表は一人用での中央クリアを見据えたオススメのルートだが、協力プレイでも有効なのでチェックしよう。



職業別ワンポイント

道中のモンスターを考えなくていいため、ボス戦に特化した装備やアイテムで挑めるこのダンジョン。とはいえボスの顔ぶれを見ればその難度の高さは一目りょう然。可能な限り強力な装備と、ボス対策を考慮して挑もう。また、全国協力では中央ボスを目指すことが主流と予想され、なるべく上位職業で挑むのが有効と思われる。下位職業でも有効と思われるのがサポート魔法使いで、魔法使い用の強力な装備(センスリング、ワイズアミュレットなど)を用意できれば大きな戦力になるぞ。

戦士系

ボスの半数以上がドラゴン系なので、ドラゴンソード+ブリーディングスラッシュが有力。ただし武器の本数(4本は持ち込みたい)が多くなるので、ドラゴンキラー+グランドブレイカーも有効だ。

盗賊系

タレットをボス付近に設置して、遠距離からシャイニングアローやチャージショットを撃つ安定したスタイルが有効。逆をいえば、短剣を使ったスタイルはダメージの関係でかなり厳しそうだ。

僧侶系

単体せん滅力で見るなら武闘家のファルコンブロウだが、パーティのことを考えると司教のデスティニーフィールドが最有力。また、棍棒+盾なら被ダメージを軽減しやすいこともポイントが高い。

魔法使い系

今回のダンジョンで主役といっても過言でないほど頼れる存在。道中用の制圧魔法が不要なので、誘導魔法2種、デモニックレイド、アイスジャベリンなどが有効。MP & ENE管理が最大のライバル。

[illegible]

エンフィーブルをボスに使用してからの誘導魔法連射や、近距離のデモニックレイドがとにかく強力な魔法使い系。ただし、MP回復の泉が各ボス終了後1回しか使えないため、ソウルリザレクションの回数が増えることが予想され、後半のボスでのガス欠が不安要素になる。

なるべくならワイズアミュレットを入手して、消費MPを少しでも抑えたいところだ。



エンフィーブル使用後の魔法はとにかく強力で、他職業を圧倒する強さ。パーティの負担を軽減しよう。

ソロプレイ補足：eアイテムでENE回復系を持ち込んだ場合、魔法使い系は比較的楽に取得が可能。わざと遅らせて右ルートにする際の時間をきっちり計測しながら進めよう。他職業の場合はキャプテン・テスラが鬼門。被ダメージを無視するならグレーターデーモンに進む選択肢もアリだが、いずれにしても右ルートを二つ以上進むと中央到達が厳しくなってくる。



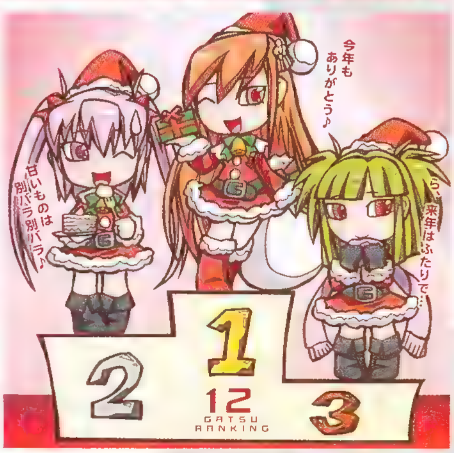
BEAT RAIZING IIDX FAN SHOP

ROOTS26

ルーツニジュウロク



キャラクターランキング TOP3



彩葉「今年もあと少しやね～。2008年ありがとうございました!」

セリカ「く、クリスマスだから。べ、別腹たからいいわよね?」

ツカル「メリクリです。来年は……二人で会いたい……な(ぼそり)」

『彩葉』
京都出身の女子高生。
理々奈の相方。

『セリカ』
美大生。
猫が苦手なのを克服中。

『津軽』
ツガル。青森出身の御令嬢
中学生。

『エリカ』
ROOTS26のバイト娘。
セリカの双子の姉。

『ヒフミ』
京都から襲来。
彩葉の姉にして天敵。

『ニクス』
元。軍に所属。
今はフリーター。ハーフ。

『エレキ』
士朗の弟。兄を連れ戻しにきて失敗中。

『デュエル』
元フーリガン。「紅茶」と「寅さん」好き。

『士朗』
古武道の道場の跡取り息子。家出中。

『茶倉』
彩葉の元憑依霊。霊力強めのときはだれでも憑依可。

『聖奈』
ROOTS26のオーナー。あだ名はセム。尖ったモノ好き。

『理々奈』
ROOTS26の看板娘。
あだ名はリリス。

『夏天』
シアティエン。本名はアルア。
ナイアの妹。

『ナイア』
高級中華料理店『星龍華』の看板娘。

『孔雀』
クジャク。変身ヒーロー、フィギュア大好き外国人。

ⅡDXイラストギャラリー

当コーナーでは随時イラストを募集しております。1月末売り号（2009年3月号）に掲載用のイラストの締め切りは12月17日ですので、時期ネタのイラスト投稿の方はご注意を。



（愛媛県　蜂子さん）

「あ、雪。ホワイトクリスマス……」

「わぷ。……大丈夫デス。兄様、過保護過ぎ……」

「大丈夫デス（でも……暖かい）」

「理々奈、寒くないか。だからコートを着なさいと……。ホラ入れ（バサッ）」

「風邪をひくよりは良いだろう？」



（福岡県　皐月トミィさん）

「ねーねー。コッチとコレ……どっちがいい？」

「クリスマスパーティー♪　ケーキ♪　ターキー♪」

「そうだけど～。うーん、決めた！　コレで行こー♪」

「うーん。私も今迷い中なんだけど。」

「気が早いって。その前にケーキ売りのバイトでしょ？」



（熊本県　ジョー☆小西さん）

「今日は少し大人目の自分なの。ウフフ。にゃー♪」

「シアー！　私の化粧品使ったでしょー！（ダダダ）」

「フフフ。大人の魅力で悩殺パーティー」

「……あ。やっぱり。もぅこっち来なさい。ちゃんとやってあげるから」

「うにゃ～（ゴシゴシ）」

「まったく、アナタぐらいの年は薄くひくだけでキレイなのよ（スッスッ）」



（福岡県　狐さん）

「ふむ。バイトお疲れパーティーの料理はこんなものかな？」

「ぱちぱちぱち。豪華デス」

「今年はちゃんとみんなケーキ売りしてくれよ。まったく」

「とくに男衆ね。せっかく自信作のケーキなんだから」

「ごくり……。うぅ、おいしそー。エリってば天才♪」



（埼玉県　雄大さん）

「へぇ。どれどれ。なるほどこのけーきを売るのじゃな？」

「姉さん。一緒にやりたいの？」

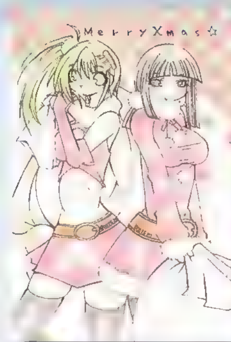
「……ね。姉さま。良い子だから邪魔は……」

「あー！　聞いた彩葉ちゃん。ヒーちゃんがお姉ちゃんを邪魔な子扱いしたー！」

「いえ……。べ、別にわたくしは。ただ……その」

「ただ……？　なんじゃ？　何か文句でも？（ボソリ）」

「ひぃッ！……な、何でもございませんわ。ほ、ホホホ」



（静岡県　桜井ハズキさん）

「よし♪　準備OKだね！　行こーか理々奈ちゃん」

「エリカさん……お腹……寒くない……デスか？」

「うーんちょっとね。かなりね。」

「でも……今年はみんな一緒の衣装のハズ……？」

「え？……だって名札付けて置いてあったのよこの服」

「え？……名札……？　はて？」

「フフフ……。くびれを忠実にフィギュアに再現するにはやはり生で見ないとー♪　まだかなエリカちゃん」



（東京都　ミサオさん）

「お……ふむふむ。理々奈ちゃん。この服もアリかの？（ぴらりん）」

「い……いえ。クリスマス……デスから……こちらを」

「ぶー。そーなの～？」

「ね、姉さんならコッチでもカワイイってー」

「うーん。彩葉ちゃんがそーゆーならそーするー」



（東京都　賀来君）

「それじゃ2008年の締めくくりに一枚撮るのだー♪」

「え……わ。わたくしは遠慮しておきますわ」

「なんでウチだけウサ耳なん……？」

「はーい♪　みんな文句を言わなーいーのー！　泣くぞー♪」

「し、仕方無いですわね……」

「じゃ……いくよー。はい。チーズ！（パシャ）」

イラスト投稿大募集中

DJへの質問や似顔絵などのおたよりのあて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　ビート・レイジング ROOTS26 係
メールでの投稿は beatraizing@arcadiamagazine.com まで
※CGイラストなどの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様です。（133ページ参照）

DJ NUMBERS

ぶぅー。ぶぅー。

はーい。やっほーやほー！　皆さま、ごきげんよう。呉服の「桐生屋」をお婆様と営んでおります私「あめと」ちゃんです。「天土」って字。「天地(あめつち)」の意味でつけられた名前なのじゃ♪　だけど私はあまり好みじゃないので、「あーちゃん」って呼んでください。うふ。うふふ。えーと～、あーちゃんが好きなのはねぇ～、甘いあんま～いケーキと～パフェと～あんみつと～チョコと～ワッフルと～……（──以降100種類を超えるため、省略──）っといった甘いスィーチュ♪

うちの呉服屋はねー、すごく歴史ある由緒正しきお店なのー。あのね、あのね？　昔はしょーぐんさまとか～、ちょうていのお偉いさんたちでさえお得意様だったよぅー。すごいじゃろ？　すごかろー？……でもね、あ、コレは言えないの！　美少女には秘密があるのじゃ！　秘密じゃ。うふふ。ダメ！　ぜったい！　なのなのー。……あ、そう。うーん……じゃ、ちょっとだけよ～。ウチの家はね、ものすごい昔からずーっと、ずぅーっとね？　ある事をしているの。いわゆるね、一つのね、正義の味方なのじゃー！　どーじゃ。美少女●士なのじゃ！　どう？　びっくりしたじゃろう？　そなたびっくりしてしもうたじゃろう？　ニョホホ♪……う・そ・じゃーーー‼　ごめんなさーい。あーちゃんてば～、ちょっぴりお茶目さん♪　うふ。うふふ。……あ！　い、今、痛いとか言ったのだれよ～！　ぶぅーッ！

でさでさ～、聞いてよ私の妹ー。バカ妹ー。スタイルだけの～ぼーん。きゅっ。ぼーんなだけの妹が……え？……あによ。わ、私だってそりゃ、す、すごいわよ！　ぬ、脱いだらすんごいんだからー！　世の殿方メロメロめろりんQさま！　じゃー！　Qさまじゃ。す、すごいのじゃ……。……。……。あッ‼　だからだからーその妹が～、お店の手伝いをほっぽってー、京都から東京へ逃避行しちゃったの。……え、理由？　大したことじゃないわよ？「あーちゃんの実験！　ヒーちゃん大覚醒！」っていうかー、ヒーちゃんにちょっと高位の術式をたたき込んでレベルアップを……と、違う違う。うふふ。内緒♪……ちと少～しばかり厳しすぎた……か、かもしれないけど～。だ、大丈夫よヒーちゃんは。身体と心が鍛えられているもん。……たぶん。うん。でねぇ～、ヒーちゃんね、彩葉ちゃんが持っていった本を取り返してくるって家の者に言って～、逃げちゃったみたいで～。もぅ、手がやける妹～。……へ？　威張って……る？　あぁ彩葉ちゃんにね。え、ほかの人にも？　クール？　だれが？　緋浮美？……え？　そなの？……は。はぁ。……へぇ。そ、そうなん？

あの子……。(ウチの前では、あないにヘタレな……あの緋浮美が。うふ。少しは成長したみたいやねぇ……。すぐに迎えに来なくて正解だったかしら。元気そうで……良かったわぁ緋浮美……。はぁー。お姉ちゃん心配したんだから……ね。もぅ！　叱っちゃお)

前回の続きより

……。(スタスタ……)
高校って何やろ？
うーん？

(スタスタ……)
ねぇねぇー、
彩葉ちゃーん。

……。(スタスタ……)
エレキと高校？
定時制……？

(ぐいぐい)
彩葉ちゃーん～。
ストップー！

(けぺッ)あ、な、何？
姉様。どうしたん？
え……あのお店？

ウン♪　私あれ食べたーい♪　ちょー食べたーい～の～

「究極のハニーマンゴー
スペシャルフルーツメガ
盛りパフェ……当店の一押し」

(こくこく)この
お店「みすっとらん」
てガイドに出てたー

へぇーそーなん？　三ツ星？
今まで入った事無かったけど
……ちょっと休憩してく？

ウン♪　だから彩葉
ちゃん好きー
(ウィーン)

いらっしゃいませ～。
……ってアレ？　彩葉ちゃん。
……とだれそのカワイイ子？

かわいい？　えへへー。
彩葉ちゃん私かわいい
って～♪(ニコニコ)

あ、ウチの「姉」さんです。
ウチとヒー姉の上の姉さん。

……え!?　あ、
そ、そーなんだ～
アハハ……（……姉？）

それよりエリカさんて
ここでもバイトしてたん？
びっくりやわ

うん。ここのスィーツ
すごく美味しいから
レシピが気になって♪

ホンマにエリカさんて
お料理好きやんな～。

そうだねー。だれかに
作って、食べて喜んで
もらえるとうれしいし。

だれかにかー……。(はっ！
な、何でアレの顔が浮
かんでんの。ないない。)

それより、さっきお姉
さん来てたけど。待ち
合わせ？

へ……？　姉さんならココに
……ってあれ？　おらん!?
どこいったん？（ダダダ）

あ……そうじゃなくて。
ヒフミさんが……あ、
行っちゃった。

はー。ここの白玉ぜんざいはいつ食べても至福ですわねぇ～。(モグモグ)
先ほど感じた悪寒も消えましたし。ま、気のせいですわね。アレが東京にいるわけございませんもの。あぁ、おいし♪

そうね～。目を閉じて
堪能するほど美味しいねー
この白ひゃまー（ムグムグ）

えぇ……もうとーっても
♪(モグモグモ……グ……
…え……ぇ ????)

やっほー！　ヒーちゃん。
えへへー。来ちゃった♪
(ニコッ)

ぶっ！？

あー！　ヒーちゃん、
おぎょーぎ悪いー。もー、
こっちまで飛んだー。ぶぅ。

あ、あめと姉様？
え……ぉ。な……ん……で、
こ……ち……ら……にぃぃ

やだー。その名前キライー。
「あーちゃん」て呼んでー。
もー。いやん。ぶぅーぶぅー。

い。いやぁぁぁぁ！
いやぁぁぁぁぁぁ！
か、かんにんして～

やだー。もー、どうしたの
ヒーちゃん。ほかのお客さん
見てるしー。はずぃー。

……う、うぅ。ぅぅぅ。
し、信じて下さいませ！
わ、わたくし……

もー、こーえ～大きいしー。
……。店に迷惑かかるじゃろ。
静かにしーや緋浮美はん。

……。す、すぐに戻る
つもりで、でしたわ。
え、えぇ。本当に。

うん♪　信じてる～（ニッコリ）。勝手に彩葉ちゃんに会いに来て～、私にまーったく連絡入れないで～、あろうことか～、あの神崎っていうか「●●」の家の者を～、大事な彩葉ちゃんに近づけさせたままで～、しかも～現当主のイカれたあの女まで～彩葉ちゃんに接触して来ちゃって～。それよりもー、さっきの私の霊力を感じたら～、こんなところに逃げ込んで～、やり過ごそうなんて～そんなこと～、無いもんねー？　信じるよぉ～。ね～、緋浮美はん～？　ねー。緋浮美ー。ほんまにウチから隠れられる思うたんー？（ま～～ったくこの娘は……心配させて～）ていうかーもうー、アンタのお仕置き決定してるからー、どんな言い訳してもー、……無駄じゃー！（バッ！）

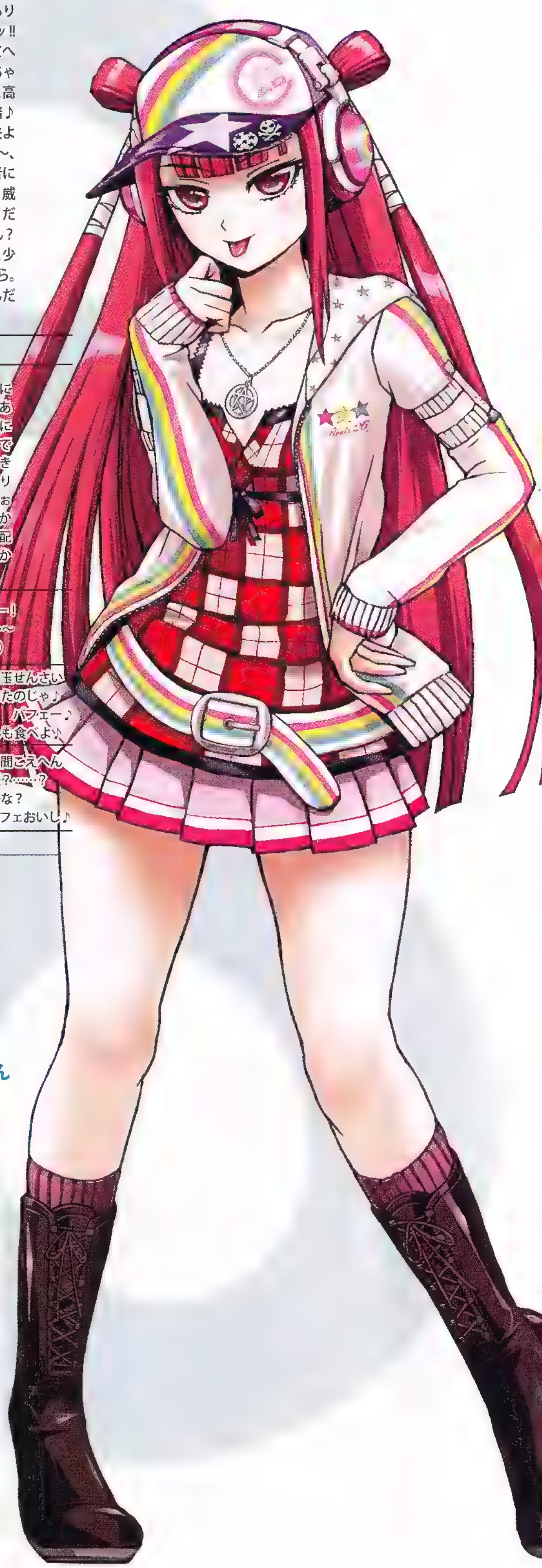
いぃぃぃぃぃいぃいぃいぃいぃいぃいぃやぁあああやぁぁぁあー！
かんにんやかんにんかんにんかかかかんにんしてててちぇ～～
（ズバババババーンッ！　ギュゥゥゥーン！　キュンッ！！）

(タタタ)あ、こんなとこに
おった！　もー姉様勝手に行か
んといてー。アレ？　もう食べ
てたん？　はやーっ

うん♪　白玉ぜんざい
おいちかったのじゃ♪
パフェー♪　パフェー♪
彩葉ちゃんも食べよ♪

うわ～ん！　うわ～～ん！
狭いよー！　暗いよ～！　出
してー出してよ～。えーんびぇ
～ん(ガンガン！　ガン！)

ん？　何か聞こえへん
かった姉様？……？
……空耳かな？
わっ！　パフェおいし♪



梅桐家現、当主あーちゃんじゃ。見た目と中身は別なのじゃ。

IIDX NUMBERS CHARACTER：17
NAME：AMETO（天土）
AGE:?
BLOOD TYPE:?
BORN:KYOTO
FAVORITE:和、ピンク、甘いもの、ヒーちゃん、いろはちゃん

京都にある呉服問屋「桐生屋」三姉妹の長女にして、現、当主様。彩葉、緋浮美の実姉。「梅桐(うめぎり)」家としての裏の顔、隠蔽された陰陽術や錬金術を継いだその才能は一族の中でも抜きん出ている。梅桐にある厳重な蔵には、歴史を覆す恐れのある書物、宝具などが保管されており、歴代の選ばれた者が管理をしている。緋浮美は「書」の蔵を、そして天土は最重要の「梅」の蔵を任されている。緋浮美同様、歴代の秘術を習得した現代の陰陽・錬金術士であり、現時点ではその力は最強を誇る。数年前、祖母である大巫女様の霊力を若く保つため、複雑な術式からなる若返りの秘法を手伝っていたが、まだ子供だった緋浮美と物心付く前の彩葉のいたずらが発端となり大失敗。その捻じ曲がった複雑な式は、天土の身体の時間を止めてしまう。その後、祖母の力を借りて何とか天土の身体にかけられた式を解こうとするが、そのためには、「時」という強大なことわりに抵触する強大な霊力が必要だった。祖母によれば、式が影響を与えている間は大丈夫だが、効力が消えた時に心と身体のバランスが崩れ、良くて一瞬に老けるか、悪くて死に至る(緋浮美、彩葉には伝えず)ということだった。唯一の手段は、歴代の「梅桐」でも過去最大級の霊力を内に秘めた彩葉が高校を無事に卒業し、「梅桐」を継いでこの術式を解いてもらうしかない。大体が緋浮美の責任なので、日々、緋浮美にもそのときに手伝ってもらうように無茶な修行を課し、霊力増幅を試みている。

beatmania IIDX ＋DanceDanceRevolution＋
GuitarFreaks & DrumMania＋pop'n music

BEAT RAIZING

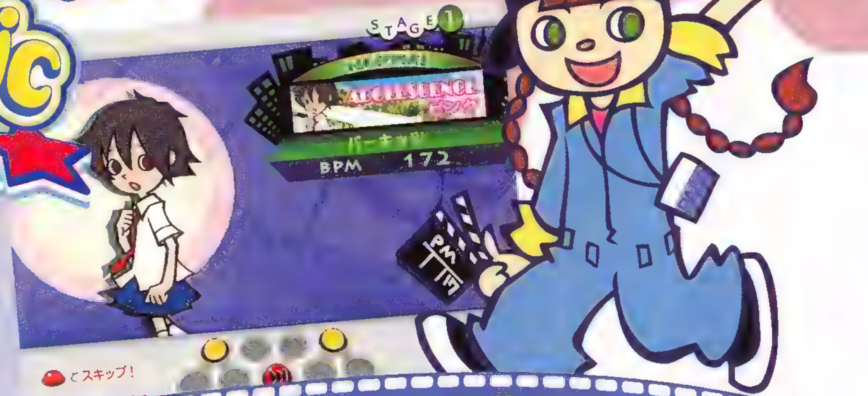
みんなで参加！ BEMANIシリーズ総合支援コーナー

今月は『ポップン』と『ギタドラ』の最新作ロケテストリポートをドドーンと大紹介!! 新曲、新システムに加え、ロケテスト実施店舗の様子も掲載していくぞ。BEMANIニュースも充実なビートレイジング、今月もノリノリでLet's start♪

ポップン最新作ロケテスト(試写会)リポート

ポップンミュージック17 ザ・ムービー
pop'n music THE MOVIE

©2008 Konami Digital Entertainment



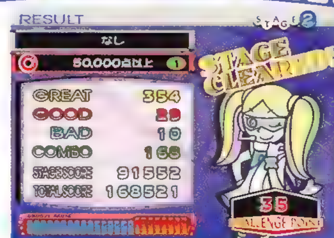
※記事内容はロケテストバージョンの情報で制作しています

ポップン最新作クランクイン!! 新しい"音楽(ストーリー)"が満載♪

10/31～11/9に、PIA川崎ダイス店とTHE 3RD PLANET BiVi京都二条店の2店舗で、シリーズ最新作『ポップンミュージック17ザ・ムービー』のロケテストが開かれた。サブタイトルにもある通り、今回のテーマは"映画"。筐体の周りにあるポップや、ゲーム画面の演出などもテーマに沿って仕上げられているぞ。本稼働では、新曲やイベントなどでも映画に関係した演出、サプライズがありそうだ！



プレイ画面はまるで映画のスクリーンみたいに。周りも落ち着いた色彩で、ゲージにキャラクター、ポップ君までよく見える。新しくなった今作のプレイ画面で、新記録を目指そう!!



今作のリザルト画面。文字のフォントも前作『パーティー』のポップなものからクールなものに。



曲選択画面では、左の黄色ボタンを素早く2回押すと、曲名とジャンル名が入れ替わるぞ。



全国ロードショー(稼働)に向けて鋭意製作中です

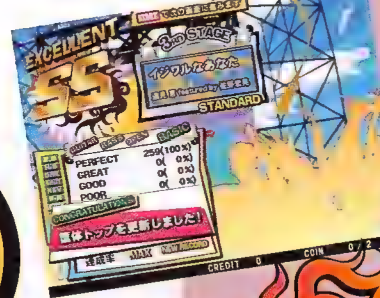


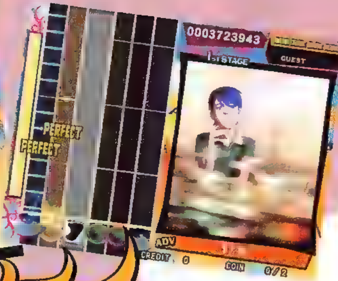
ロケテスト実施店舗では？

今回訪れたのはPIA川崎ダイス店。待望の新作とあってか、筐体からは長蛇の列ができていた。さらに、老若男女問わずさまざまな方がプレイしており、あらためて幅広い層の方から愛されているゲームだと再認識。『ポップン』最新作公開(稼働)まで、いましばらくお待ちを！

ジャンル名	曲名	アーティスト
和風テクノ	Z N-DEN-GO	V C O
キネマ2	映画「ジェノヴァの空の下」のテーマ	Q-Mex
ロシア2	レトロ男爵の嘆き	劇団レコード
ガールズオルタナティブコア	Make my way	阿部靖広 feat.森重紀子
アドレッセンス	ピンク	バーキッツ
キューティーテクノポップ	We Can Change	Sota Fujimori feat. Kemy
ハードアクション	COMMANDO	96
スターヒーロー	ボクモ、ワタシモ、ムービースター☆	ウッチーズZ
カプセルプリンセス	ふしぎなくすり	上野圭市 feat. SATOE
忍者メタル	背水之陣	すわひでお
フォークトロニカ	リンゴロシック	Dormir

続報をお楽しみに☆





Guitar Freaks V6 BLAZING!!!!

Drum Mania V6 BLAZING!!!!

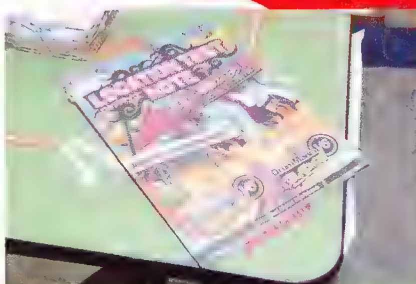
『ギタドラ』最新作発表! 今回のサブタイトルは熱く鮮やかな意味を持つ『BLAZING』!! 肌寒くなったこの季節のなか、多くの"熱い"プレイヤーたちがロケテスト実施店舗に押し寄せた!!! 新たなシステムとロケテスト会場の雰囲気をお届けしていくぞ!!!!

※記事内容はロケテストバージョンの情報で制作しています

今度のギタドラはBLAZING!

左記の『ポップン17』と同様、PIA川崎ダイス店とTHE 3RD PLANET BiVi京都二条店の2店舗で、11/7～11/16の間に今作『V6』のロケテストが開催された。同時期に最新作2作品がお披露目され、ユーザーもさぞ驚いたことだろう。ロケテスト会場では、今作のテーマである『BLAZING』のごとく、熱きプレイヤーたちが列を作り上げていた。





また、今作『V6』をプレイされた方が、意見や感想を書けるロケテストノートも、多くの方が利用していた。このロケテストノートに寄せられた意見・感想を元に、今後どう変わっていくのか……本稼働が楽しみである。さらに、1ページ目には『ギタドラ』スタッフからの直筆のコメントや絵が、所狭しと描かれていた。



ロケテストに訪れたプレイヤーたちは、自分に合ったオプションを付けたり、マイスティックを持ってきたりと、準備万端の状態で最新作を楽しんでいた。

達成率がプレイ中に表示!

今作『V6』の新システム「SKILL METER」の紹介!! このシステムは、プレイ中の達成率をグラフで表示し、自己ベストや筐体トップ、筐体平均などと比較できるシステムである。目標を見つけてプレイに興じれば、上達の近道となることだろう。



『BLAZING!!!!』は、全体的に夏フェスをイメージしたデザインに。

ロケテストでは、前作『V5』で遊んだカードを使用すると、『V5』のスキルを元に目標スキルが自動で設定されていたが、製品版では、PLAY CONFIGで目標スキルを設定できるようになるそうだ。

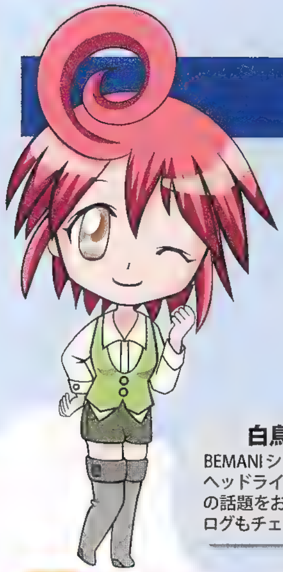


普段はビデオクリップが流れる場所にグラフは表示される。記録がやっぱり気になるけども、プレイ中のよそ見は厳禁!!

ロケテストで垣間見た、本誌編集者の熱き想い

今作『V6』は前作のロックでダークな感じから、炎をまといつつもポップな印象になったのが見受けられる。さらにロケテストで新たに披露された12曲は、提供曲、版権曲ともに充実した内容。新たなイメージと万人向けのミュージックで、新規層の開拓を狙う。そして、特筆すべくは新システム「SKILL METER」である。前回プレイした記録の比較が、一目瞭然なのは本当にありがたい。ということは、これからは"過去の自分"がライバルとなるわけか――。くぅー燃えてきたぜ!! 『V6』乞うご期待!!!!

BEMANI ニュースヘッドライン



白鳥 音乃
BEMANIシリーズの広報担当です。ヘッドラインでは、広報だからこその話題をお届け！ 気になったらブログもチェックしてくださいね。

CHECK 1 Zektbach コンセプトアルバムが登場！

CHECK 2 KONAMI♪MUSICフルにて『beatmania ⅡDX 16 EMPRESS』の収録楽曲を配信中！

CHECK 3 PS2版『beatmania ⅡDX 15 DJ TROOPERS 特別版』の同梱商品大公開！

CHECK 4 シリーズ最新作『DDR X』のPS2版が早くも登場！

NEWS 1 ゼクトバッハ叙事詩が紡ぎ出す壮大なストーリーがあなたの手に！

BEMANIシリーズでひときわ異彩を放つ作家「Zektbach」のコンセプトアルバムがコナミスタイル限定で2009年3月21日に発売予定です。今作はこれまでポップンミュージック・beatmania ⅡDXで発表された楽曲のフルサイズバージョンに加え、各章の間には物語を補完する新曲、さらにオーケストレーションによるアナザーバージョンを収録したCDと物語のあらすじをつけたbeatmania ⅡDX「Zektbach」楽曲のムービーを収録したDVDの2枚組となっています。さらに物語の舞台となるアリア・テ・ラリアの世界を豊富なイメージイラストでつづり未発表の物語も収録した絵本を加え、さらに豪華パッケージに収めた豪華版も数量限定で発売されるんですよ。

先着購入特典としてポップンミュージック 関連CD連動特典企画のブックレット「ポップンミュージック マガジン」の4号をプレゼント！ もっと「The Epic of Zektbach -Ristaccia-」をより楽しめる記事に加えて、ワクワクドキドキのオリジナル企画記事など盛りだくさんの内容です。



※画像は、イメージです

商品名：The Epic of Zektbach -Ristaccia-通常版(Zektbach)
ジャンル：音楽シミュレーションゲームミュージック
発売日：2009年3月21日(土)
税込価格：¥2,940
通常版仕様：音楽CD1枚+DVD

商品名：The Epic of Zektbach -Ristaccia-豪華版(Zektbach)
ジャンル：音楽シミュレーションゲームミュージック
発売日：2009年3月21日(土)
税込価格：¥4,500
豪華版仕様：音楽CD1枚+DVD+絵本 +豪華パッケージ

NEWS 2 小林 ゆうさんが歌う「翼」も配信中！

絶賛稼働中のⅡDXシリーズ最新作『beatmania ⅡDX 16 EMPRESS』の収録楽曲の着うた(R)とムービーがKONAMI♪MUSICフルにて、絶賛配信中です！ ⅡDXアーティストの「DJ YOSHITAKA」と声優の「小林ゆう」さんのコラボレーションが実現した、話題の楽曲「翼」ももちろん配信されてますよ。

ムービーでは「NAOKI」プロデュースによるブランニューアーティスト「C×F」が歌う「N Φ CRIME」が配信中です。この楽曲は、ケータイコミックサイト「週刊コナミ」で連載中の宮部みゆき原案による人気コミック「クロスファイア」のテーマソングとなっていて、同作品の世界観が歌と映像に凝縮された渾身の一作ですよ。

さらに！ ただ今期間限定で「N Φ CRIME」の着うた(R)を無料配信中！ 右のQRコードから早速ダウンロードしてみてね！

※ダウンロード時の通信料はお客様のご負担となります

NEWS 3 PS2版『beatmania ⅡDX 15 DJ TROOPERS 特別版』の同梱商品のクールなデザイン大公開！

2008年12月18日に発売の『beatmania ⅡDX 15 DJ TROOPERS特別版』をコナミスタイルでは予約受付中です。そして今回はその特別版に同梱される商品である、LPサイズジャケットに円形カレンダーを収納した「beatmania ⅡDX2009カレンダー」、そしてゲームソフトとDVDを2本収納できる「beatmania ⅡDX 15 DJ TROOPERS特別版特製ボックス」のデザインを公開しました！ どれも実用的なグッズでファンならぜひとも手に入れたい一品です。



商品名：beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS特別版
ジャンル：音楽シミュレーションゲーム
発売日：2008年12月18日(木)
税込価格：10,500円(税込)
備考：コナミスタイル限定／数量限定／特典付／送料無料

NEWS 4 今作の目玉は「Street Master Mode」！

稼働も近くになってますます期待が高まっている『DanceDanceRevolution X』のPS2版が早くも発売決定です！ 発売予定日は2009年1月29日、メーカー希望小売価格は6,980円（税込）を予定しています。お楽しみに！



「ストリートマスターモード」では各キャラにストーリーが用意され、出題される課題をクリアしながら物語を進めていく。初心者から上級者まで幅広く楽しめるぞ。

ニュースの詳細は 音乃のもっと知りたいBEMANI情報通ブログ http://mp.i-revo.jp/user.php/otono/ まで

IIDX Favorite Numbers お気に入り楽曲

☆「Ristaccia」連勝！ そして女帝の時代へ！

順位	曲名 / アーティスト	得点
1st	Ristaccia / Zektbach	【163.6pts.】
2nd	EDEN / TЁЯЯA	【145.5pts.】
3rd	零 -ZERO- / TЁЯЯA	【109.1pts.】
4th	REMINISCENCE / jun with Alison	【90.9pts】
5th	華爛漫 -Flowers- / TЁЯЯA	【72.7pts.】
6th	smile / miru_maki.gjw	【67.3pts.】
7th	snow storm / dj TAKA	【60.0pts.】
8th	NORTH / WALL5	【54.5pts.】
9th	Time to Air / 青龍	【49.1pts.】
10th	scar in the earth / 猫叉Master	【41.8pts.】

1st Ristaccia
Zektbach
163.6pts.

今月も「Ristaccia」が首位を防衛し、これで記録は10連勝に！ さらに最近『ポップン』にも登場した「NORTH」など懐かしの曲も浮上して、新旧曲が入り乱れる混戦が続いている。11月中旬稼働の『EMPRESS』によって、さらなる激動が訪れるかどうか要注目！

GD Favorite Numbers お気に入り楽曲

☆新旧曲の大接戦！ しかし首位は揺るがず!?

順位	曲名 / アーティスト	得点
1st	月光蝶 / あさき	【285.7pts.】
2nd	しっぽのロック / 板橋ギャング	【95.2pts.】
3rd	Concertino in Blue / 佐々木博史	【90.5pts.】
4th	からふるぱすてる / ki☆ki	【85.7pts.】
5th	鏡花水月楼 (GFDM EDITION) / TЁЯЯA feat. 宇宙戦隊NOIZ	【79.4pts.】
6th	ヒマワリ / RIYU from BeForU	【63.5pts.】
7th	Say / TOMOKO MIWA	【55.6pts.】
8th	一網打尽 / 96	【47.6pts.】
9th	極東史記 / あさき	【31.7pts.】
10th	Timepiece phaseII / 佐々木博史	【27.0pts.】

1st 月光蝶 あさき
285.7pts.

15カ月連続首位という、前人未到の記録を伸ばし続ける「月光蝶」。票が新旧曲に散り、どの曲が浮上してもおかしくない状況の2位以下には、3倍以上の票差をつけている。かつての「ヒマワリ」のように、この激戦を抜けて首位に肉薄できる曲は現れるか!?

IIDX Favorite Characters お気に入りキャラクター

☆彩葉が返り咲き！ 姉の連続首位を阻止！

順位	キャラクター	得点
1st	彩葉	【150.0pts.】
2nd	セリカ	【116.7pts.】
3rd	ツガル	【100.0pts.】
4th	エリカ	【91.7pts.】
5th	緋浮美	【83.3pts.】
6th	ニクス	【75.0pts.】
7th	慧鳳	【66.7pts.】
8th	デュエル	【50.0pts.】
9th	士朗	【43.5pts.】
10th	茶倉	【28.3pts.】

1st 彩葉
150.0pts.

先月は緋浮美が首位に急浮上したが、今月は以前の不動上位メンバーが再臨。ちなみに「『EMPRESS』に野郎リザ、あるんでしょうか……」（宮城県　影郎さん）との心配の声もありましたが……事の真否はゲーセンにてご確認を！　男性キャラの黄昏の時代となるか!?

KONAMI♪MUSICフル 月間ダウンロードランキング

順位	曲名 / アーティスト
1st	VANESSA -転生編- / 朱雀 VS. TAG(GuitarFreaksV5&DrumManiaV5 Rock to Infinity)
2nd	凛として咲く花の如く / 紅色リトマス(pop'n music 15 ADVENTURE)
3rd	ALL MY TURN -このターンに、オレの全てを賭ける- / SUPER STAR 満-MITSURU-(beatmania IIDX 16 EMPRESS)
4th	Blind Justice ~Torn souls, Hurt Faiths ~ / Zektbach(beatmania IIDX 14 GOLD)
5th	翼 / 小林ゆう(beatmania IIDX 16 EMPRESS)
6th	この子の七つのお祝いに / あさき(神曲)
7th	MIRACLE FLYER!! / TЁЯЯA(pop'n music 16 PARTY♪)
8th	Pluto / Black∞Hole(DanceDanceRevolution SuperNOVA2)
9th	万物快楽理論 / あさき(pop'n music 16 PARTY♪)
10th	Summer Love Squall / Sana feat.TAK HIRAOKA(Sana♪フル)

提供：KONAMI♪MUSICフル http://mf.573.jp

フェイバリットナンバーズ&



こなみっくす リレーコラム
第33回 こんちゃん

アルカディア読者の皆様、いかがお過ごしでしょうか。最近は寒すぎて、朝は布団から出るのがイヤで仕方がありません……。でも、年中夏男の僕は、先週海に行ってきました！　オールシーズン遊べる、その名も『スキムボード』！　サーフィンでも、ボディボードでもなく『スキムボード』です！ まぁ、だれに言っても知らないと返されるのですが……。遊び方は簡単！　①浜からボードを持って海に向かって走る。②波打ち際にその板を置く。③走っている勢いでその板に飛び乗る。④向かって来る波に乗って浜に返ってくる。そんなスポーツです。分からないですよね。ごめんなさい。冬の海に海パンで入るのは、危険極まりないので当然フルスーツを着てます。よくマリンスポーツをしている人が着ている真っ黒のピッチピチのやつです。僕もスーパーヒーローのようなピッチピチのスーツ着て、鼻水垂らして、膝小僧と一緒にケラケラ笑いながら遊んでます（激寒）。まだまだ認知度の低いスポーツです。でもその分、我が物顔で冬の海を占領してます！（ヒッヒッヒッ…、ヒェ〜ックション！）

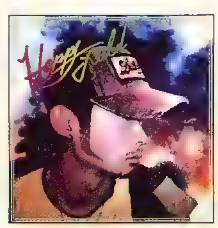
あ……、申し遅れました。現在『jubeat』（ユビート）のデザイナーをさせていただいております。こんちゃんという者です。どうも、はじめまして。以前はGuiterFreaksとDrumManiaでデザイナーをさせていただいておりました。

リレーコラムということで、ポップンミュージックのeimyさんからバトンをいただきました！　コラムってなんだ〜〜!? でも、こんな僕にバトンを渡していただいてありがたい限りです。

……というか、『jubeat』ってご存知ですか？　現在稼働中の新感覚の音楽ゲームですよ！　見た目もキューブが重なった感じで不思議議みたいな♪　内容も16枚のパネルをリズムに合わせてタッチするという簡単なゲームみたいな♪　2、3回プレイしただけですぐにトランスモードに突入できて癖になります。4×4のパネルが魅力的で、日常生活で4×4の形状を見ると無性にjubeatで遊びたくなります。これからも『jubeat』（ユビート）をよろしくお願いします。いっぱい遊んであげてください！

次にバトンをお渡しするのは、そんな『jubeat』でお世話になった泉陸奥彦さんに、バトンタッチ！　たっち！　TOUCH！

こんちゃん



次回は泉陸奥彦さんが登場！

ライセンス曲大復活！





© 2008 Konami Digital Entertainment

新しい筐体も発表され期待高まるDDRシリーズ最新作『DanceDanceRevoltuion X』。収録曲の中には懐かしのライセンス曲が収録されているぞ。

※画面は開発中のものです

DanceDanceRevolution X
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ダンスシミュレーション
■操作方法：フットパネル
■発 売 日：12月稼働予定
■使用基板：——

Butterfly (2008 X-edit)

SMILE.dk　BPM:135



初代DDRの看板曲の一つで、当時ゲームセンターに行っていた人なら一度は聴いたことはあるだろう。

初代DDRからプレイしてきたプレイヤーにとってはなじみ深い曲「Butterfly」が今作より再収録！タイトルに2008 X-editという名称があるように、譜面は『DDR X』用に新たに制作されている。「アイヤイヤ」で一世を風靡した名曲が再びアーケードでプレイできるのだ。

Boys (2008 X-edit)

SMILE.dk　BPM:138



「SMILE.dk」らしいノリやすいテンポで楽しくステップが踏める曲だ。

こちらは2ndから収録された曲。アーティストは「Butterfly」でおなじみの「SMILE.dk」。一度聴いた人の心をつかむ、キャッチーなフレーズが印象的だ。ノリやすく踊りやすいテンポの曲のため、初心者にもプレイしやすく、多くのプレイヤーに親しまれていた曲だ。

DUB-I-DUB (2008 X-edit)

ME & MY　BPM:136



分かりやすい歌詞で、耳に残りやすいサビが非常に印象的。気付かないうちに口ずさんでしまうことも？

世間的にDDRが大ブームになった、2ndのころの代表曲の一つといっても過言ではない曲。テレビの歌番組でも流れていたのだから、聴いたことがある人は多いのではないだろうか。ノリやすい曲調で聴いていると自然と体が動きだす、そんな曲だ。

GET UP'N MOVE (2008 X-edit)

S & K　BPM:132



『DDR X』用に譜面が新しくなっているので、新しい気分でプレイできるぞ。

初出は2ndだが、EXTREMEで再び収録されたことがあるので、前述の三曲と比べるとそこまで古参のプレイヤーでなくともプレイしたことがあると思われる曲。男性のヴォーカルとクールなリズムとテンポの曲調が印象的だ。リズムにノってクールなステップを踏もう。

そのほか新規ライセンス曲も収録！

懐かしのライセンス曲が多数収録されている中、SMiLE.dkのニューアルバムから「Koko Soko」が収録されることが判明。タイトルから読み取れると思うが、日本語を交えた歌詞の王道ダンスポップだ。

なんとNAOKIとSMiLE.dkのコラボが実現!?

続報を待て！

jubeat ユビート

先取り！アップデート情報！

ゲームシステムも定着し、ますます熱くなってきたjubeatが、なんと12月にオンラインアップデートをして曲が追加されることが判明！　今回はオンラインアップデートの内容をいち早くお届けするぞ！

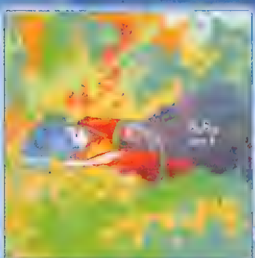
jubeat（ユビート）
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：音楽シミュレーション
■操作方法：パネル
■発 売 日：2008年7月24日（稼働中）
■使用基板：──

Text：ねむにゃん

アップデートに伴い、収録曲追加！追加楽曲の一部を公開！

12月のオンラインアップデートで追加される楽曲を一部紹介！また、楽曲についてアーティストからコメントをもらったぞ。

SigSig
kors k



「beatmania ⅡDX」からの移植。「マキナ」というジャンルの通り、テンポが速くノリノリな曲調なので、リズムが取りやすい譜面となるかが注目されるところ。

Slang
Kozo Nakamura



「GuitarFreaks」、「DrumMania」からの移植。クールなギターやドラムの音色が特徴的。「Jumping Boogie」のようなテクニカルな譜面になるのだろうか。

TRUE♥LOVE
jun feat. Schanita



「DanceDanceRevolution」からの移植。かわいいメロディーのハッピーハードコア。速いテンポで様々な音があるこの曲でどんな譜面になるのかは未知数だ。

凛として咲く花の如く
紅色リトマス



「pop'n music」からの移植。「撫子ロック」のジャンル名でもおなじみの曲。ギターとピアノが織りなす和のメロディーはjubeatではどう表現されるのだろうか。

「TRUE♥LOVE」アーティストコメント

DDR SuperNOVAに書き下ろした「TRUE♥LOVE」が、ついにjubeatでもプレイできちゃうのです★jun は今とても喜んでいます(*^　^*)♪　アリガトウゴザイマス!!

「TRUE♥LOVE」は、Happyが駆け抜ける爽快な曲を書きたいと思って生み出した曲です。

どこまでも空へと向かうような高揚感を何とか作品に閉じ込めたいと、ハイテンションのまま書き上げた記憶があります。

そんなサウンドを、jubeatのスピーカーから浴びまくっちゃってください！

そしてDDRファンの皆様も、ぜひ一度jubeatでこの曲を聴いていただけるとうれしいです♥♥♥

(jun)

「凛として咲く花の如く」アーティストコメント

こんにちは、TOMOSUKEです。

元はpop'n musicの人気楽曲で、凛とした大和撫子がテーマになってます。今回jubeatチームから移植の御依頼がありまして、収録となりました。

ピアノのアルペジオや、メロディはお淑やかな大和撫子、時折出てくる謎の和音やバッサバッサと斬るようなリズムは凛とした女性の強い部分を意識して作曲しました。そのギャップとこの曲の持つ独特の間合い感みたいなものがこの新世代音楽ゲームにどう反映されているのかとても楽しみですね！

プレイする際には雰囲気に浸るために、ぜひ着物を着ることをお勧めします。できれば番傘も持って。あ、それじゃプレイできないか！　てか、これ言ったの何回目だろう。

(TOMOSUKE)

追加楽曲で今後も目が離せない！

今回、新情報として4曲の新規追加を伝えたが、なんとこれ以外にも楽曲が追加されるとのこと。まだそれらが新曲なのか移植曲なのかは判明されていないが、今までの楽曲を遊びつくした人にもとてもうれしい情報であることは確かだ。今までのコナミのオリジナル楽曲では「Mutsuhiko Izumi」、「Kozo Nakamura」、「荒牧陽子」、「Ryu☆」、など、ほかのBEMANIシリーズで大活躍をしているアーティストが提供してきたが、まだまだ未参加のアーティストも多いので、今度のアップデートではどんなアーティストの楽曲が追加されるのか予想してみても面白いだろう。

また楽曲以外のことでは、今までに文字や何かの形をかたどった特徴的な譜面があり、最初に見たときに圧倒されてしまうこともしばしばある。そういった特徴的な譜面の追加が今後の曲でも予想される。アップデートまでにいろいろな譜面に触れて、まだ見ぬ譜面に対する練習をしておけば、いざ新曲をプレイしても圧倒されることが少なくなるだろう。今月の大型アップデートでますますパワーアップするjubeatに今後も目が離せない！

称号も追加される！

曲の追加に伴って、楽曲に関係した称号が追加されるとの情報も。曲に関する称号といえば、「techno girl」や「jimmy大浴場」といったような称号がすでにあるが、今までの称号で「Kozo検定準1級合格者」というものもあったことから、新曲でさらにつながっていく称号も存在する可能性が予想される。また、曲が増えることから、今まであと少しのところで取れなかったクリア曲数やフルコンボ曲数などの称号が取れる可能性も出てきた。アップデートを機会にひとつ上の称号を狙ってみてはどうだろう。

DrumMania V5 Rock to Infinity

最新作『V6』が発表され、ますます盛り上がりをみせる『ギタドラ』シリーズ。今月の『V5』では、新たに登場した隠し曲の紹介に、バトルアイテムとデータを彩る称号を掲載! 充実な内容に加え、曲の追加と『V5』もサブタイトルにあるInfinity(無限)のように、まだまだ遊べるぞ!!

DrumManiaV5 Rock to Infinity
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ドラムシミュレーション
■操作方法：5パッド+フットペダル
■発売日：2008年6月18日(稼働中)
■使用基板：—



目指せコンプリート! バトルアイテム

バトルモードにて購入できるアイテムは多種多様。ここでは、その中でも変わったアイテムを紹介だ。

アイテム	バトルポイント	効果
シャッター(キャラクター)	1200	譜面が流れるシャッターの絵柄を、キャラクターたちが登場するものに変更できる。
スポーツバッグ	1500	「お気に入りカテゴリ2」が追加される。携帯サイトにて自分だけの曲カテゴリーが作れるぞ。
栄養ドリンク・[illegible]	300	クラスメーター 2倍戦が発生する。コンディションが良い日に、使ってみるのがいいだろう。
光の杖	1600	アタックエフェクトを変更できる。伝説の杖、金の杖を購入すると手に入るぞ。
[illegible]	1200	ビートレイジングでおなじみのKONAMIの広報さん。バトル中に応援してくる。12月に登場。
モモ	1500	楽曲「シャングリラ」に登場するモモをマイキャラクターに設定できる。
[illegible] スクラッチZ	2000	勝つと5000BP, 負けると0BP獲得のいちかばちかの大勝負ができる。
判定バッジ(標準)	600	「Blue Forest」のタイトルロゴのような判定デザインに変更可能。コンボデザインも変わる。
マーライオン	150	シンガポールのプレイヤーと対戦した証。出会う確率が低いため、レアアイテムである。
PREMIUM CD	1200	ゲーム中のSKIN(壁紙)を変更できる。ちょっとプレイにアクセントを加えたいときに。
JET WORLDの絵	1200	懐かしの名曲「JET WORLD」のLong Versionが選べるようになる。
ゴールデンマイク	2300	男性プレイヤー必携! ゲーム中の音声を女性に変更できるぞ。
Xmasツリー	???	12月にバトルをプレーした記念品。期間限定アイテムなのでお早めに。

無限の可能性を秘めた難曲降臨

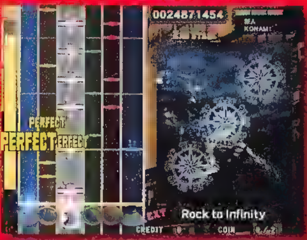
Rock to Infinity／千本松仁

BPM:154

ついに出た!! 最高難度99を超える難度∞(無限)。ドラムではBASICでさえ88もあり、前号で紹介した「A.DOGMA」を凌ぐ、とてつもない難度である。だが、上級プレイヤーには嬉しい悲鳴か!?

譜面難度	BSC	ADV	EXT
DRUM	88	96	∞
GUITAR	76	90	∞
BASS	63	80	∞
OPEN	76	90	∞

底知れない∞難度!!



楽しみ方は無限大!!

データを自分色に! レア称号一覧

バトルモードでは自己アピールにもなる称号。たくさん称号を集め、データを自分色に染めよう。

称号名	取得条件
花鳥風月	「花の唄」、「カゴノトリ」、「南風」、「月光蝶」を1プレイ内にプレイする。曲タイトルが取得条件の鍵となる。
イヌスキー	「CASSANDRA」、「FIREBALL」、「正論」、「Utopia」を1プレイ内でクリアする。もちろんネコスキーもあるぞ。
大凶	(RANDOM EXISTING, ALL, SHORT)で難度99を引く。称号は取得できるけども、そのあとに待ち受けるのが……。
Happy man	(RANDOM EXISTING, ALL, SHORT)で「Happy man」を引く。「Happy man」以外にもあるので、試してみよう。
風来坊	5店舗以上でプレイする。お店が周辺に少ない地域では、ちょっと旅気分で遠征するのもいいかも。
SPECIAL THANKS	スタッフと対戦。なかなか引き当てるのは難しく、かなりのレア称号といえよう。
スネーク	「RISKY」+「STEALTH」で曲をクリアする。簡単な曲を暗記して挑むのが望ましい。
仙人	プレイ回数1000回以上。もう仙人と呼ぶしかない。
573レディ	女性キャラを使用して、MAXコンボ573を取る。うまくコンボを調整しながら取得に臨もう。
Merry Xmas	12/20 ～ 12/25の期間にプレイする。期間限定なので、クリスマスは忘れずにゲームセンターへ!!

ほかにも「!!!!!!!!!!!!」、「????」、「☆」と変わった称号が満載。取得条件は曲のタイトルと関係あり!?

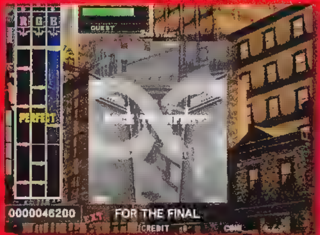
今作のフィナーレを飾る

FOR THE FINAL／あさき

BPM:136

譜面難度	BSC	ADV	EXT
DRUM	35	44	51
GUITAR	24	35	79
BASS	23	30	49
OPEN	25	36	79

あさきが贈る「FOR THE FINAL」は、今作のエンディング曲。妖艶な楽曲を多く手掛けるあさきが、今回は最後に相応しい"熱く壮大"な楽曲を披露した。また、幅広いプレイヤーにエンディングを体験してもらうべく、難易度も易しめに考慮されている。プレイ中に確認するのは難しいが、ビデオクリップのスタッフロールも必見だ!!





GuitarFreaks V5 Rock to Infinity

GuitarFreaksV5 Rock to Infinity
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ギターシミュレーション
■操作方法：3ボタン+ピッキングレバー
■発売日：2008年6月18日(稼働中)
■使用基板：—

はみだしギタドコラム ついに「DAY DREAM」のEXTREMEオール99を超えた「Rock to Infinity」の∞難度。上級プレイヤーの間では、どちらが難しいか、これから議論されていくことだろう。また新作「V6」では、この2曲の暴君を超えるボス曲が登場するのだろうか!? くぅ～「V6」にも目が離せないぞ。これから冬本番となっていくが、「ギタドラ」をプレイして、みんなで心も体も暖まり、「V6」を待とう!!

DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush Ver.2.0

『DOC』コーナーは粘り強さMAXな感じで続くよ!

DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush Ver.2.0
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：対戦型競走馬育成SLG
- ■操作方法：3ボタン＋方向ボタン
- ■発売日：稼働中（2008年9月）
- ■使用基板：LINDBERGH BLUE

Text：うま部

ボブ&ジェニファーの馬なりラブリーショッピング

ここではないどこか、UMAワールドで人気の通販的な番組がアルカディアにやってきた！

どうしたんだいジェニファー、そんな浮かない顔をして

ボブ！ 実は最近『ダービーオーナーズクラブ2008』というゲームを始めたんだけど、全然勝つことができないの

HAHAHA！ なんだい、そんなことで悩んでいたのか。そんな君にピッタリのアイテムがあるぞ！ これさ!!



※表紙デザインは仮のものです

それは何？

12月19日発売予定の『DOC2008 オーナーライフがもっと楽しくなる5つの方法』予価1,700円（税込）、略して『DOCガイドブック』!! 攻略情報が充実しているこの本さえあれば初心者の君もバッチリ上達さ!!



開発スタッフの全面協力のもと、親馬、調教、レース＆コース情報などを網羅。全国のオーナーの疑問お悩みをスッキリ解消。夜も安心。

すご〜い!!

それだけじゃないぞ！ ただの攻略情報だけでなく、『DOC』のビジュアルデータがほぼ網羅されているといっても過言ではないんだ!!



ガチャガチャやエサ画像などを完全掲載。ご当地エサをみれば旅行した気分!?

ワンダフルね!!

きわめつけは、あのシンボリルドルフの親馬コードが付いて来るんだ!!

あの伝説の七冠馬のっ!?

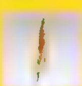
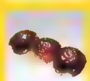
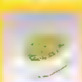
しかも、噂によると特殊柄が産まれやすく、黒生中をふんだんに注入された親馬コードも付いているって話だ!!

マァ〜ヴェラス!!
すごい、すごすぎるわボブ！
もうあなたしか見えない!!

さぁ、読者の君たちもこの本を手にとってエクセレントなオーナーライフをおくってくれ!! YEAH!

（注意）このコーナーに出演しているボブとジェニファーはセガ公式キャラクターのウマコ、ウマオとは一切関わりはありません。

ぶらりご当地エサの旅




地域	エサ	評価
茨城	水戸納豆	ス: コ: 粘:
秋田	きりたんぽ	コ: 馬: 競:
群馬	上州焼きまんじゅう	コ: 馬: 競:
宮城	ずんだもち	競: 粘: 瞬:
長野	野沢菜	ス: 競: 瞬:
埼玉	紅赤イモ	コ: 馬: 瞬:
愛知	八丁味噌田楽	コ:△ 馬:△ 競:

ス：スタート／コ：コーナー／馬：馬群突破／競：競り合い／粘：粘り強さ／瞬：瞬発力

パンダとうま（仮） 湯川真

第7走 ムック売れたらいいな〜



教えてウマコ先生!!

Q ウマコ先生、世界経済が大変なことになっているみたいなんだけど、どうすればいいんですか？

Yes, We Can!!



← 柊かえで オーナー（東京都）

出版スケジュールを読んだ投稿ありがとう！ とても助かるわ。ちなみにウマコの年末はクリスマスケーキを売ったお金でビック朝鮮ニンジンをいただいてる予定よ。

オーナー様のラウンジ

スペース的に崖の上のラウンジな感じですが、投稿待ってます。

ヒース・ヒーリング オーナー（埼玉県）
最近『DOC』に復帰してチスケスマートのウザさを再認識

「チスケが来る」は本当に困る展開ですね。

ハングオン オーナー（福岡県）
アルカディア大賞のキャラ部門、ウマコに一票

その熱き思いは備え付けの「アルカディア大賞」はがきにてお送りください!!

全国のオーナー様より「愛馬自慢」、「ダメっ仔披露」、「心に残ったレース展開」、「今月の一言」など何でも結構なのでイラストや文章で募集いたします。みなさまのうまを愛でる気持ちを巻末はがきの裏の自由欄に書いて送ってください。
また、一般のおはがきでも応募可能です。あて先はこちら→〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 アルカディア編集部「うま部」の係まで。おはがきお待ちしております。

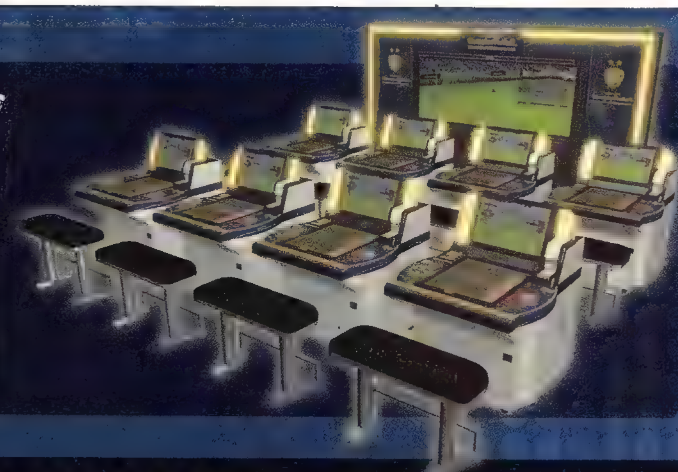
期待のニューバージョン発表!
南米・欧州合わせ21チームが出場!

フルモデルチェンジとなった『WCCF インターコンチネンタルクラブス 2006-2007』。その稼働から約半年、何と新バージョンの情報が公開となった!

テキスト:半蔵門 WCCF 部

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
インターコンチネンタルクラブス 2007-2008
■メーカー :セガ
■ジャンル :スポーツゲーム
■操作方法:専用コンパネ+トレーディングカード
■発 売 日:2009年春稼働予定
■使用基板:LINDBERGH

選手カードをフルモデルチェンジ そのほかにもさまざまな変更が!



ヨーロッパ各国のリーグが開幕し、白熱した試合を展開する中、WCCFの新シーズンとなる「WCCF インターコンチネンタルクラブス 2007-2008(以下07-08)」が発表となった。今回はその07-08の登場チームや変更点などを紹介するぞ。稼働は来年春が予定されている。ヨーロッパのリーグが佳境を迎える季節にWCCFが大きな盛り上がりを見せる!

ユベントスが復帰し、登場チーム数は21

アルゼンチン ボカ・ジュニアーズ
アルゼンチン リーベル・プレート
ブラジル CRフラメンゴ
ブラジル サントスFC
ブラジル サンパウロFC
イングランド アーセナル
イングランド チェルシー
イングランド リバプール
イングランド マンチェスター・ユナイテッド
フランス リヨン
ドイツ バイエルン・ミュンヘン
オランダ アヤックス
オランダ フェイエノールト
オランダ PSVアイントホーフェン
イタリア A.C.ミラン
イタリア ASローマ
イタリア インテル
イタリア ユベントス
スペイン FCバルセロナ
スペイン レアル・マドリード
スペイン バレンシア

07-08に登場するチームが発表された。ゲームに出てくるのは上記の21チーム。06-07よりもチーム数自体は少なくなっているが、より厳選された印象を受ける。中でもユベントスの復帰はファンの「ユベンティーノ」にはうれしい知らせだろう。チーム同様気になるのが、選手カード。詳細は発表されていないが、過去のVerにあった「オール タイム レジェンド」のカテゴリーが復活するようだ。果たしてどんな選手がカード化されるのか、続報を待て!

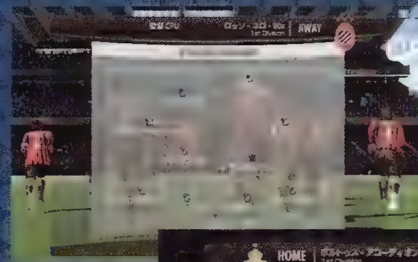
ゲームバランスを調整

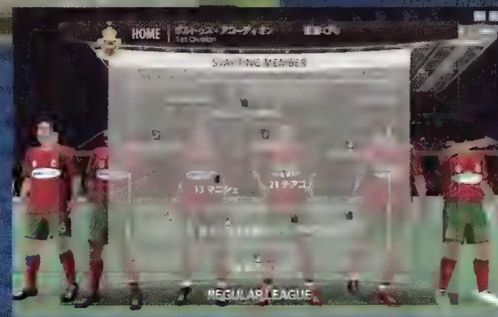
登場チームが変わり、選手カードが一新されるだけではなく、07-08ではさまざまなポイントに手が加えられている。まずはゲームバランス。06-07から、試合中の選手の動きをコントロールするAIなどに調整が加えられている。ほかにも、新しいイベントが追加されたり、シーズンに合わせた新たなCPUチームが追加されているようだ。



ゲームバランスやシステム面だけでなく、ゴールネットに彩色が施されるなど、グラフィック面でも改良が加えられている。

CPUチームにも注目

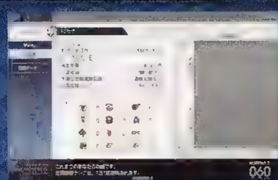


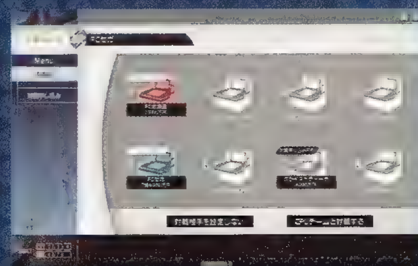


ナショナルチームや特定のクラブチームに在籍した選手を集めるなど、CPU戦ではテーマに沿って組まれたチームが数多く登場する。次のバージョンではシーズンに合わせた新なチームが登場するとのこと

その他にも新機能・ランキングを搭載

全国規模のランキングも導入予定。全国を八つのエリアに分け、週ごとの獲得賞金に応じて全国とエリアの一位を選出する。一位のチームにはレアな称号やアイテムが贈られるぞ。また、フレンドリーマッチに新機能が追加されるようだ。



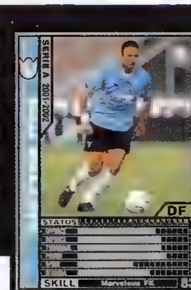


フレンドリーマッチで対人戦をしたくない人も多いはず。そんなプレイヤーに朗報。07-08では友だちとの対戦やCPU戦を、任意に選ぶことができるようになったのだ。

WCCF MEETS FN FOOTBALL NOW 11 2008

世界のフットボール事情とWCCF

今月は、11月中旬現在、各国のリーグで上位チームに所属している選手を紹介。ビッグクラブではないが、そのビッグクラブと互角に渡り合っているチームの中で、初代WCCFでカード化されていた選手たちだ。



マンチーニのアシスタントとして、インテルで指揮をとっていたミハイロヴィッチが、セリエAに所属するボローニャの監督に就任。11月中旬で18位と低迷するチームを建て直せるか?

ミハイロヴィッチ（現ボローニャ監督）

TOPICS 健闘が光るチームの注目選手



プレミアリーグ（イングランド）

ラウルセン（現アストン・ビラ）

アストン・ビラを後方から支えるパワフルなCB。DEFの数値は16と決して高くないが、力負けしない守備は魅力。



ブンデスリーガ（ドイツ）

グレシコ（現レバークーゼン）

スロヴァキア出身の左サイドバック。インテルでは活躍したとは言い難いが、平均的に数値が高く使いやすい一枚。



セリエA（イタリア）

パオロ・カンナヴァロ（現ナポリ）

言わずと知れたアズーリのキャプテン、ファビオの弟。初代WCCFではエラス・ヴェローナのDFカード化されていた。

セリエA（イタリア）

サラジェタ（現ナポリ）

リーグ2位と絶好調のナポリに所属するFW。アドリアーノやムトゥには若干劣るが、決定力は01-02の白FWではトップクラス。



セリエA（イタリア）

ブラージ（現ナポリ）

ペルージャで頭角を現した、守備的MF。ペルージャ以外では05-06でユベントスの選手としてカード化されている。



リーガ・エスパニョーラ（スペイン）

マレスカ（現セビージャ）

UEFAカップでマン オブ ザ マッチに輝いたことがあるMF。レジスタとしてのゲームメイク能力と高い守備能力を併せ持つ。



BASEBALL HEROES 2008 制覇 [SEI-HA]

ベースボールヒーローズ2008

※記事は11月中旬のバージョンをもとに作成しています。

現バージョンのトレンドを読み解く!

前作から大きく変化した試合におけるセオリーを解説するぞ。シーズンオフは『BBH 2008』の世界で野球を楽しめ!

ベースボールヒーローズ2008　制覇
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：野球トレーディングカード&オンライン対戦マスビデオ
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：2008年10月(稼働中)
■使用基板：—

Text：マンモス丸谷

試合の"流れ"を読んで勝つ! 『BBH 2008』対戦セオリー

新たに導入されたベンチムードにより、試合の流れが視覚化された本作。対戦相手の思考だけでなく、場の流れを見越した采配をしなければ安定した試合運びはできない。新システムと変更点を理解して勝率アップ!

ベンチムードを考えた試合運びを

チーム全体の打撃力に影響を与えるベンチムード。その効果は非常に高く、現バージョンではベンチムードをいかに上昇、そして高い状態で維持するかが勝利に直結している。

ベンチムードは基本的に一つの結果(采配の的中/作戦失敗、得失点)に対して両軍に作用する。覚えておきたいのが、ゲージの上下幅が試合の状況によって変動する点。負けているチームがいい結果を出すと上昇しやすくなっている(逆に勝っているチームはゲージの減少量が多くなる傾向にある)。大逆転が起こりやすい仕様なので、最後まであきらめず(気を抜かず)戦っていこう。



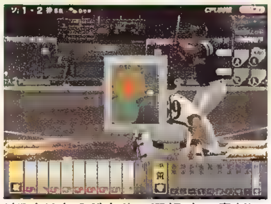
先制点を取っても油断は禁物!

同点時のベンチムードの上下は点差がついた際の結果に比べてはるかに小さい。とくに早い回に先制すると試合展開によっては相手のベンチムードがどんどん上がっていく。追加点で突き放したりサインの読み合いを制して勝ちを拾おう。

不利な流れに抗うには……

VSに持ち込む

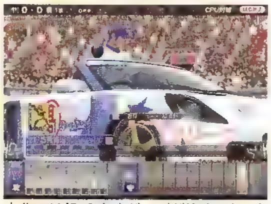
相手チームのベンチムードが高い状態で打者と勝負する際は、流れの影響が少ない場面で勝負するのが有効。VSなら読みさえ外せば悪い結果にはならない。ただしコースを狙いすぎると四球になる可能性が高まるので注意しよう。



リスクはあるが自分の選択(自己責任)で打者を封殺できるメリットは大きい。

積極的な交代

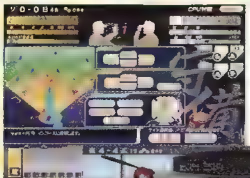
相手打線が繋がりだすのはベンチムードだけでなく投手攻略ゲージ量にも関係がある。先発がつかまったら継投で攻略ゲージをリセットしよう。また野手の交代も変わった選手が活躍=いい結果+采配的中なのでムード向上として役に立つ。



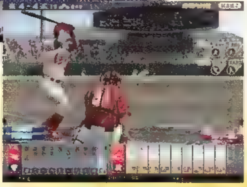
本作では投手攻略ゲージが溜まったことを見越した継投プランを考えておきたい。

読み合いの重要性が増した投打の攻防

現バージョンの打撃サインには**"相性を無視してなんでもヒット"**にするようなものは存在しない。それだけに相手のメモリ配置をいかに見抜くか、というシリーズおなじみの駆け引きの重要性が高まっている。相手投手の状態によっては読みが当たっても凡打になることもあるが、投手攻略ゲージが多く蓄積されるのでムダにはならない。粘り強く戦っていこう。



どこのコースにも対応できるサインは無い。メモリの位置のほうが重要だ。



スタミナが多いうちはコースを指示せず、投手の力に任せるのも悪くない。

強力なサインの対処法

現バージョンはランナーが出た状況での攻防にややクセがある。ランナー一塁の場面で多用されるサインを覚えて大量失点を防ごう。

・盗塁

走力が高い選手の盗塁を防ぐのが非常に困難。盗塁警戒のサインを出しても刺せないことが多く、捕手のエラーや盗塁警戒を読まれて長打を狙われると盗塁が成功した際より大きな痛手を負う。絶対に走らせたくないならVSで打者勝負に持ちこもう。

・進塁打

右方向への打球を防ぐサインとかち合っても結果が出やすいローリスクなサイン。強力だが打者のメモリとこちらのメモリが逆ならアウトを取れずに状況が悪化することは少ない。



"投げない勇気"も必要

ほぼ確実に許してしまうような盗塁に関しては盗塁警戒を選ばず裏の選択肢をつぶし、打者との勝負に集中したほうがいい。



バントの感覚で使える進塁打

バントなみの成功率で走者を進められてヒットも狙える進塁打。ただ、メモリを読まれるとゲッツーもありうるの覚えておこう。

応募方法はP.137のプレゼントページで!!

ベンチムード捕捉
同点、優勢、劣勢でゲージの増減する量が変化するベンチムードだが、ほかにも特定の状況下だとゲージが激しく変動する。顕著なのが得点した直後のイニングでの失点。得点で上がったベンチムードが帳消しになってしまうぐらいゲージが減少するので注意したい。ほかにもクリーンナップが得点すると通常時よりゲージが増加するなど細かい条件が設定されているようだ。

アザー&ハイライトカードを公開!!

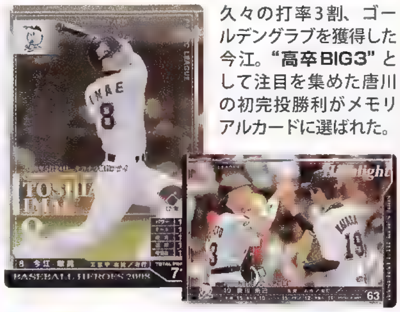
全球団のアザー&ハイライトカードを紹介。おもに劇的な勝利の立役者、偉大な記録を樹立した選手がカード化されているぞ。

北海道日本ハムファイターズ



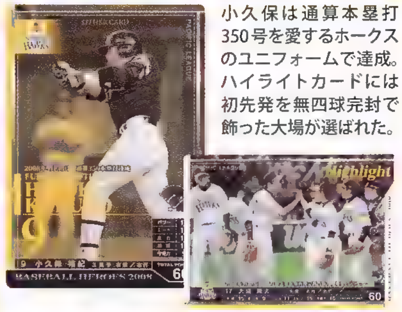
アザーは高橋信が一塁手を務めて勝利した瞬間をカード化。ハイライトはB.B……ではなく小田のプロ入り初ホームラン。

千葉ロッテマリーンズ



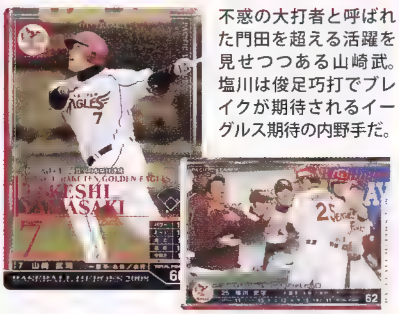
久々の打率3割、ゴールデングラブを獲得した今江。"高卒BIG3"として注目を集めた唐川の初完投勝利がメモリアルカードに選ばれた。

福岡ソフトバンクホークス



小久保は通算本塁打350号を愛するホークスのユニフォームで達成。ハイライトカードには初先発を無四球完封で飾った大場が選ばれた。

東北楽天ゴールデンイーグルス



不惑の大打者と呼ばれた門田を超える活躍を見せつつある山崎武。塩川は俊足巧打でブレイクが期待されるイーグルス期待の内野手だ。

埼玉西武ライオンズ



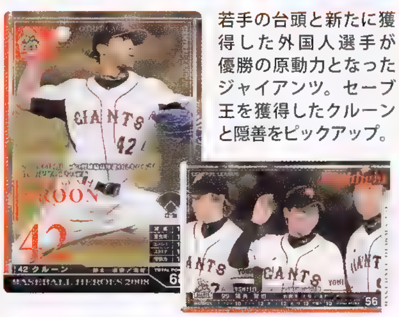
メジャーリーグからの復帰後、大人のピッチングで通算100勝をマークした石井。赤田はサヨナラ満塁ホームランを記念してのカード化。

オリックス・バファローズ



打のチームらしくどちらも野手のカード。アザーは12年連続20本塁打を達成したローズ、ハイライトカードは高い打撃能力を秘めた一輝だ。

読売ジャイアンツ



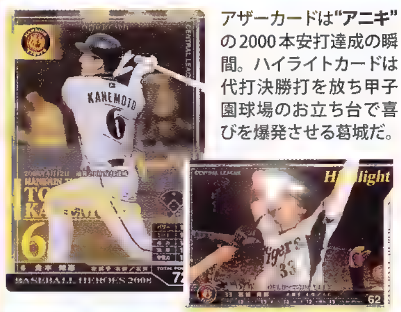
若手の台頭と新たに獲得した外国人選手が優勝の原動力となったジャイアンツ。セーブ王を獲得したクルーンと隠善をピックアップ。

中日ドラゴンズ



ドアラのカードが『BBH』に!? 主役は川井なので勘違いしないように。アザーカードはプロ初完封を果たした吉見の歓喜の一瞬。

阪神タイガース



アザーカードは"アニキ"の2000本安打達成の瞬間。ハイライトカードは代打決勝打を放ち甲子園球場のお立ち台で喜びを爆発させる葛城だ。

横浜ベイスターズ



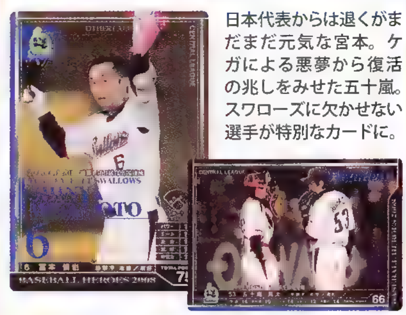
内川の首位打者獲得を予見したかのようなアザーカード。内川は1年間通して働いた期待の若手、小林のハイライトカードにも映っている。

広島東洋カープ



天性の走力にプレーの安定感が加わり、主力に成長した天谷。そして来年のAクラス入りは篠田のような若手投手の成長にかかっている。

東京ヤクルトスワローズ



日本代表からは退くがまだまだ元気な宮本。ケガによる悪夢から復活の兆しをみせた五十嵐。スワローズに欠かせない選手が特別なカードに。

ゲームもグッズも目指せコンプリート!

今月も新アイテムと新検定に加え、さらにラインナップを増やしていく関連グッズの最新情報も紹介! 続々追加されていくこれらの新要素、ぜひしっかり追いかけて完全制覇を目指してほしい。次回作の稼働までに、5 のすべてを極めよう!

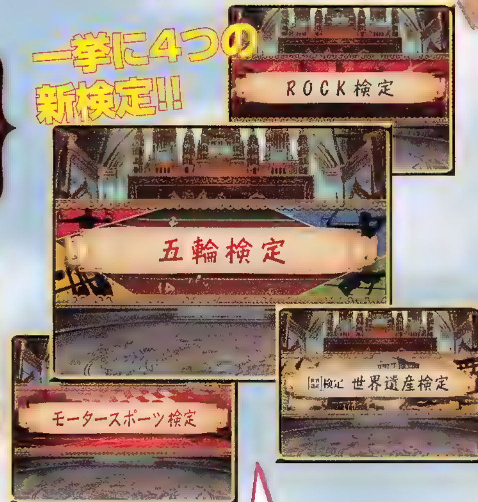
クイズマジックアカデミー5
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：全国オンライン対戦クイズゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日　：稼働中
■使用基板：ー

Text: カイゼルちくわ

12月も休まず新要素追加!

12月は祭事にピッタリの新アイテムに加え、なんと検定が4つも追加。いち早くオールSを目指そう!

一挙に4つの新検定!!



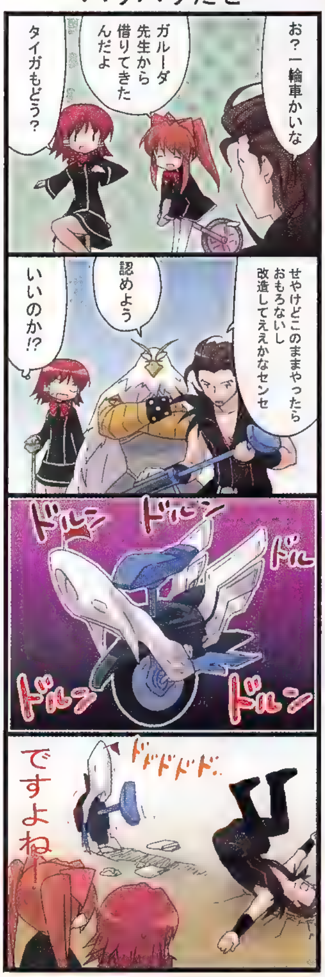
五輪の歴史をたどる「五輪検定」のほか、ロックが彩る音楽界の「ROCK検定」、サーキットの伝説を追う「モータースポーツ検定」、歴史ロマン溢れる「世界遺産検定」と多種多様な検定が 年末年始を利用して、一気に攻略だ!



男子用の「神主装束」と「烏帽子」、女子用の「巫女装束」に加え、神聖なアイテム「おはらい棒」と、ちょっと妖しげな「ろうそく」が追加。ヘッド用の「ろうそく」以外すべて、e-AMUSEMENT PASS メンバーズサイトで先行販売されるぞ!

漫画必携 冬ごもり QMA漫研

バリバリだぜ



作・画　桜みさき先生

「QMA」4コマも月額315円で読み放題! 「週刊コナミ」 http://w573.jp/

アカデミーからのお知らせ

ネットラジオ番組がついにCD化!

シャロン役の浅野真澄さんとユリ役の広橋涼さんがパーソナリティを務めるネットラジオ番組『Radio QMA』のCDが登場! さらに同番組内で放送したOVA以降のストーリーを描いたラジオドラマのCDも同日発売だ。番組CDにはスペシャル番組とテーマ曲2曲のフルバージョン、ドラマCDには新規録りおろしの1話が特別収録されるぞ。



どちらも、コナミのショッピングサイト「コナミスタイル」限定で、12月18日発売だ。

セットでお得!! これらの商品にはセット購入で特典が。詳細は下記URLの「コナミスタイル」で! http://www.konamistyle.jp/

プライズ新作&カレンダー登場!

シーズン3に突入したプライズフィギュアコレクションの第2弾が、早くもこの12月にゲーセンにお目見え! さらに「コナミスタイル」販売グッズのラインナップに、2009年度版卓上カレンダーが12月18日から登場するぞ。カレンダーはシャロン、ルキア、アロエから好きなキャラクターのスタンドを選んで飾れる豪華仕様だ!



水着がテーマのシーズン3フィギュア。その第2弾はユリとアロエ! 対照的な2人、どちらを取りに行くか迷うかも……? 第1弾のルキアとクララも、ぜひ一緒に並べたいところ。



優勝旗型デザインのカレンダーで、いつでもあの優勝時の喜びが味わえる! こちらは「コナミスタイル」でのみ販売の限定商品だ。

緊急速報！ 次回作の情報を公開!!

QUIZ MAGIC ACADEMY VI



クイズマジックアカデミー6
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：全国オンライン対戦クイズゲーム
■操作方法　：タッチパネル
■発売日　　：未定
■使用基板：ー

なんと、早くも『クイズマジックアカデミー』の次回作『6』がロケテストでお披露目に!! 今月は公開されたその内容の一部について、いち早く紹介していくぞ。ほかの生徒に先んじ、今から徹底予習だ!



サツキが先生に!?

『6』ではなんとユウの姉・サツキが新たな先生に!? 彼女がどんないきさつで先生になったのか……真相はいかに！？

全生徒必見！

新ジャンル追加＆予選の形式変更!?

ビジュアル面が大幅強化された『5』に続き、『6』ではクイズが進化! 今までは六つだった出題ジャンルが八つになり、さらに全国オンライントーナメントの進行形式が大きく変更される。

新ジャンルでは文系、理系に分かれた「学問」も気になるが、幅広く日常的に使われる単語や常識の問題を扱う「ライフスタイル」にも要注目。トーナメント形式の方は、予選第一戦がホウキレースのように前後半に分かれたことで、苦手ジャンルが最初に来ても、後半戦で巻き返せるようになった!

「6」の出題ジャンル

アニメ&ゲーム	ライフスタイル NEW!
スポーツ	社会 NEW!
芸能	文系学問 NEW!
ノンジャンル	理系学問 NEW!

「6」の全国オンライントーナメントの新形式

予習 ▶ 予選前半戦 ▶ 予選後半戦 ▶ 準決勝戦 ▶ 決勝戦

予選前半戦・予選後半戦	準決勝戦	決勝戦
16名（途中脱落なし）	10名	4名

ウィッグアイテムで髪型変更が可能!!

3Dのミニキャラを着飾るカスタマイズアイテムにも、新たに髪型を変更できる「ウィッグアイテム」が追加される。さらに個性的なキャラクターカスタマイズができるようになり、着飾る楽しみはさらに倍増するはず! ほかの部位のアイテムと併せて、オリジナルキャラクターの作成を目指してみてはいかがだろうか?



気分一新!



髪型を少し変えただけで、まるで別人に! 好みの髪型で使用キャラを選ぶのもアリか!?

ほかにも新モード、新クイズ形式も!?
続報をお楽しみに!

QMA 6 ロケテストレポート!

10月末から11月頭まで、池袋サントロペとサードプラネット京都二条店で実施された当ロケテスト。休日、平日ともに開店直後から行列が絶えず、生徒の皆さんの次回作への期待と熱意が感じられました！ いざプレイしてみると、前後半戦に分かれた予選はもちろん、一挙6名脱落となる準決勝戦も熱く、そして何よりクイズ形式が……っと、これは続報があるまでまだ秘密！ より進化したクイズシステムに、皆さん早くも存分にのめり込まれている様子でした！



常に満席の各筐体では、大幅に変更された各システムに、生徒諸氏が大いに熱中！



髪型も選択でき、画面には早くも個性的な面々が。逆転連発の予選は相当熱い！

※記事内容はロケテストバージョンの情報で制作しています



家庭用発売間近！

Fate／unlimited codes フェイト／アンリミテッドコード

奈須きのこ書き下ろしストーリー！



Fate／unlimited codes（フェイト／アンリミテッドコード）	
■対応ハード	：プレイステーション 2
■メーカー	：原作・監修：TYPE-MOON 制作：キャビア／開発：エイティング／製作：カプコン
■ジャンル	：対戦格闘
■発売日	：2008年12月18日発売予定
■CEROレーティング	：B（12才以上）
■価格	：7,340円（税込） SP-BOX（限定版）10,790円（税込）

記事中では以下の略称を使用している場合があります。
魔力ゲージ……ゲージ
魔力開放……開放
リフレクトガード……RG
リフレクトガードキャンセル……リフキャン
Ⓒ……キャンセル
Ⓙ……ジャンプキャンセル
……リフレクトガードキャンセル

Text:ハメコ。

発売が迫ってきたプレイステーション 2版のインプレッション＆バゼットのワンポイント攻略を紹介。全マスター、サーヴァントが望んでいた願いが成就したぞ!!

発売直前攻略！



バゼット・フラガ・マクレミッツ

キャラの特徴

- ●ルーン付与で必殺技がパワーアップ！
- ●必殺技をルーン付与でキャンセルしての連続技＆攻めが熱い！
- ●聖杯開放中のフラガラックで相手の超必殺技を迎え撃てる！

POINT Pick UP!!

"封印指定執行者"の名に違わぬ、武闘派の魔術師であるバゼット。得物を持たないためリーチに欠けるものの、単純に攻撃の回転が速い上、突進技であるスタンナックル（↓↙←＋攻撃）をルーン付与でキャンセルしてスキを軽減できる（ただし、魔力を50％消費する）ため、やり込み次第では並みの英霊を遥かに超える攻めや連続技が可能となっているのだ。また、因果を逆転させる迎撃礼装、「斬り抉る戦神の剣（フラガラック）」を持つのもバゼットの特徴。聖杯開放中、相手の超必殺技の暗転に合わせて弱＋中＋強を入力すれば、問答無用でこれを迎撃できてしまうのだ。

二人で協力!? ドラマチックバトル



英雄王と相対するのはセイバー、そして士郎！ 原作のバトルを再現できそう？

マーボー感激！ ミニゲームが満載！



麻婆神父VS麻婆豆腐の行方やいかに？ 豊富過ぎるミニゲームで夜も安心だ！

基本コンボから原作再現バトルまで



必殺技を出したり、基本的な連続技を決めたり……。ミッションをこなしていけば、キミも立派な英雄に成れるハズ！

新たなキャラの実力は……？



新キャラとしてバゼット、リーゼリット、セイバーオルタが追加。どいつもこいつも深いので、やり込み勢も満足必至！

ハメコ。インプレッション

新キャラにミニゲームに2対1……。え？　いいの？　ってくらい追加要素盛りだくさんのPS2版ですが、個人的には「格ゲーはちょっと」ってな具合に敬遠してた原作スキーたちにこそ遊んでもらいたい作品かなと。だってだって、収録されてたCGは全部見られちゃうし、ストーリーはフルボイスだし、リリィだし。喜べ少年っすよマジで！

はみ出しF/uC
●リーゼリットについて 巨大なハルバードで戦うパワーキャラ。バーサーカーと同様にスーパーアーマーの付いた攻撃を持つが、攻撃動作が遅いという欠点も併せ持っている。
●セイバーオルタについて 飛び道具や突進技を持つ、セイバーよりもさらにスタンダードな位置付けのキャラ。機動力は若干低めだが、技の攻撃力に秀でているのが特徴。



enterbrain
株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555(代表)
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆ http://ebten.jp/eb-store/


enterbrain
SEGA
ファミ通DVDビデオ
DVD VIDEO
DISC 1
CONTENTS
第三回
俺様トーナメント
新生鍛治団（仮）
西日本縦断スカウトキャラバン
DISC 2
CONTENTS
第二回
二大軍団対抗戦
対戦集 十四傑戦
DISC 3
CONTENTS
座談会
続・有名君主の集まる園
対戦集 十四傑戦
DVD3枚・総計520分超にわたって
三国志大戦界最高峰を凝縮!
『三国志大戦』DVDシリーズ第五弾、『将星決起』が、装いも新たにDVD3枚組となって登場! 対戦集はさらに充実・増量し、座談会などバラエティーコンテンツも収録。全君主必見です!
シリーズ初のDVD3枚組となった
通常対戦のほか、トーナメントやチーム対抗
士気画面を表示し、上位君主の戦いをより楽しめる!!
手元画面＋士気比較で
戦いをさらに楽しめる!!
シリーズファンにはおなじみ、有名君主たちがアレコレ語り合う座談会『続・有名君主が集まる園』や、ブービー鍛治による遠征企画も、もちろん収録。「三国志大戦」上達への道が、ここにある!?
いよいよ芸人引退か?
ブービーキャラバン!
有名君主の本音が……
大好評座談会も収録
ファミ通DVDビデオ 三国志大戦3DVD
将星決起
エンターブレイン×セガ共同プロジェクト
三国志大戦界
必見
http://eb3594.com/
エティー、そして予告編まで、様々なコンテンツをお届けしているweb三国志大戦界。『三国志大戦3 DVD 将星決起』発売に合わせて、本DVDのダイジェスト映像や、収録できなかった対戦映像を随時公開予定! 買う前にチェックするもよし、買ったあとでも楽しめるweb三国志
2008年12月11日発売 DVDビデオ3枚組 標準価格 ¥5,040［税込］
EBDVD-00044／約521分／片面二層×3枚／COLOR／MPEG2／複製不能
予約・購入
QRコード
4:3
カスタマーサポート
TEL：0570-060-555 受付時間 12:00～17:00（土・日・祝日を除く）
E-mail：support@ml.enterbrain.co.jp
商品のお問い合わせ先
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL：0570-060-555（代表）
通信販売のお申込み先
【弊社webサイト】http://www.enterbrain.co.jp E-mail：cs@eb-store.com
©2008 ENTERBRAIN, INC. © SEGA

読者割引スタート！

アルカディア

ebten（エビテン）ゲーム系グッズ通販専門店OPEN!

悠久カスタムバインダー予約受付中！





※画像は制作中のものなので、実際の製品と異なる場合があります。ご了承ください。

バインダー本体からリフィルポケット、トップローダーまで、すべて悠久のカードサイズに合わせて作られたカスタマイズバインダーは、収納してみれば分かるフィット感を実現。次バージョン「2nd エクスパンション」までをデフォルトで収納できる!! プロモーションカードは、本誌好評連載中の小説版アレキサンダー（画：タケシマサトシ）。このカードだけのオリジナルシナリオをプレイ可能だ。

悠久の車輪 公式キャリーバインダー	
商品コード	081129
販売価格	5,985円［税込］

【セット内容】
バインダー本体／リフィル40枚／カードリスト／ストレイジBOX1箱／トップローダー 6枚／プロモーションカード／バージョン仕切り





足に装着！ 対戦中に荷物の心配ご無用!!

本体袋部分：タテ 約24cm/ ヨコ 約13cm/ マチ 約6cm
本体背面部分：タテ 約34cm/ ヨコ 約22cm/ マチ 0cm
素材：ヴィンテージPUツイル合皮

腰から太ももにかけて装着するレッグポーチは、対戦時や混雑時の荷物の心配も不要で、ゲームに集中できる優れた仕様といえるだろう。色は右の写真の4色から選べる。

DEVICE マスター 2way レッグポーチ	
商品コード	読割対象商品 081130
販売価格	5,040円［税込］







サイズ：H22 × W45 × D18(cm)、ハンドル長さ 50/高さ 18(cm)、ショルダー長さ 61 ～ 116(cm)
素材：中綿ツイルナイロン

背負い方はキミ次第！



A4サイズのノートパソコンなども楽々収容でき、無造作に荷物をドカドカ入れても、十分な容量がある。手持ち用のハンドルとは別にショルダー掛けができる肩ひもが同梱されているので、キミの用途に合った持ち運びが可能。色は写真の4色から選べる。

ボンディングダッフルボストンバッグ TRICKSTER Jimmy	
商品コード	読割対象商品 081133
販売価格	9,450円［税込］

※2006年度日本グッドデザイン賞、2007年度ドイツ・レッドドットデザイン賞受賞

未来派腕時計でゲーセンライフを満喫!



カラー：シリコンホワイト

カラー：シリコンブラック

サイズ（手首周り）：160mm ～ 180mm
フェイス部分：厚さ11mm
ベルト部分：厚さ3mm

VFでいうところのスフィアブレート系アイテムにも近い存在感を感じられるブレスレット型の未来派デザインの腕時計。ゲーセンの薄暗い中では、よりその効果を実感できるだろう。素材とカラーは、シリコン系2種と光沢系の6種。



カラー：アンバー　カラー：ブラック　カラー：トランスルーセント
カラー：ホワイト　カラー：ピンク　カラー：ブルー

odm Pixel	
商品コード	読割対象商品 081131
販売価格	15,750円［税込］

"読者割引"がスタート!

読者割引対象商品を購入カートに入れ、画面の入力欄に読者割引番号を入れてください。期間中なら200円の割引が適用されます。

——ご注意

読者割引は、お一人さま1回限り有効です。
読者割引対象商品には 読割対象商品 のマークが付いています。

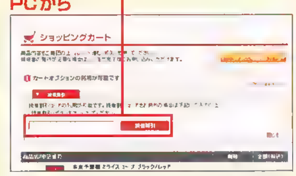
※読者割引のご利用にあたっては、会員登録が必要となります。
※読者割引対象商品を複数購入する場合は、総計200円の割引となります。

今月の読者割引番号コード

ご利用期間は 2008年12月27日午前10時まで

264003

PCから



携帯から



チェックの内生地がオシャレ



カラー：ブラック（レッド）、ブラウン（イエロー）
サイズ：25cm ～ 27cm

フェイクレザーを採用し、履き心地の良いカジュアルブーツ。ロングでも、折り曲げてショートにしても履ける2WAYタイプ。
※サイズ違いによる返品・交換はお受けできません　ご注文の際はあらかじめご了承ください。

ALBERT MARKS ロールアップチェックブーツ	
商品コード	読割対象商品 081132
販売価格	7,980円［税込］

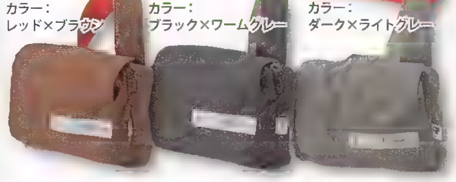
ドイツ生まれの小粋な鞄



カラー：ダーク×ライトグリーン

カラー：カーボン×アイスブルー

カラー：ワームレッド×オレンジ



カラー：レッド×ブラウン　カラー：ブラック×ワームグレー　カラー：ダーク×ライトグレー

サイズ：縦23cm×横30cm×マチ7cm 容量：5リッター
素材：外側/ウォータープルーフ加工450dポリエステル、内側/500dコーデュラ

A5サイズのノートパソコンなども収容でき、着脱可能な小物入れや、上から下に開けるメインポケットのフラップを備えるなど、ドイツ生まれの小粋なメッセンジャーバッグ。色は6色から選択できる。

logstoff ログシュトッフ メッセンジャー m3	
商品コード	読割対象商品 081134
販売価格	11,550円［税込］

このほかにも商品盛りだくさん!

携帯からアクセス

※携帯電話からご注文の場合、［商品コード］を入力することで、簡単に商品を検索することができます。

PCからアクセス

http://ebten.jp/ar/

お支払い方法

その1 クレジットカード［手数料ナシ］
JCB、VISA、マスターカード、アメックス、ダイナースの各種カードをご利用いただけます。

その2 代金引き換え払い［手数料アリ］
代金引き換え払いは、ご注文金額に応じて別途手数料がかかります。詳しくはebtenの利用規約をご覧ください。

アルカディアこん身のムック!!

三国志大戦3 蒼天の龍脈 遊戯指南書 決起之心得

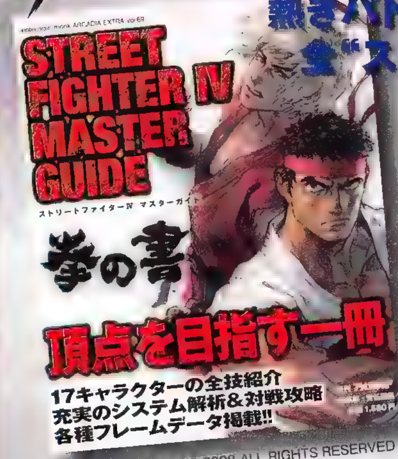


三国時代の英雄たちの熱き魂を受け継げ!!

『三国志大戦3 蒼天の龍脈』のムックが早くも登場！ 新規の追加カードを含む全カードをイラスト入りイラスト入りで紹介。能力やコストなどもこの本ですべてチェックできる。デッキを構築したり、対策を練るのに欠かせない一冊となっている。この指南書を読んで三国時代の英雄の魂を受け継げ！

絶賛発売中!! 定価1,380円(税込)

STREET FIGHTER IV MASTER GUIDE 拳の書

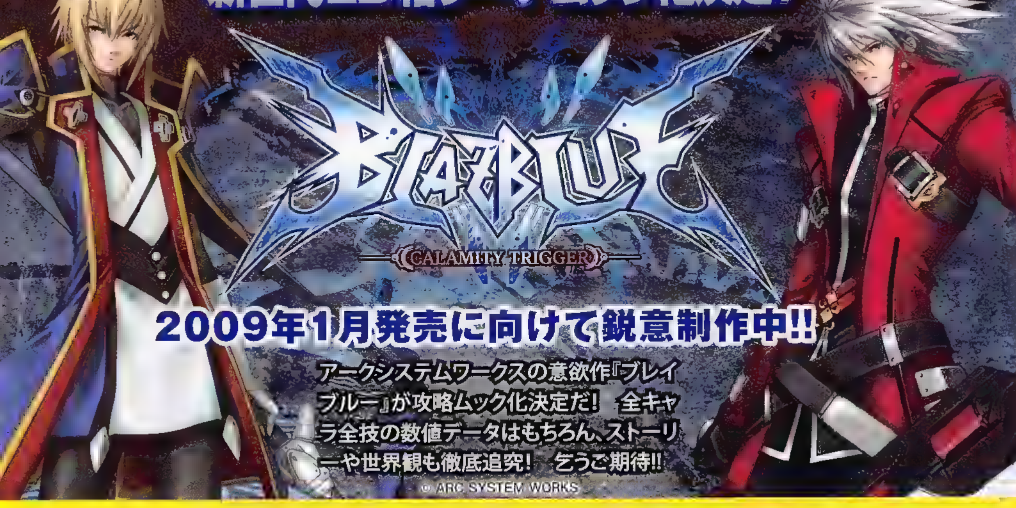


熱きバトルに勝つために全"ストIV"プレイヤー必携の書

稼動以来、対戦熱が加速し続ける『ストリートファイターIV』のシステムを詳細に解説。全技のフレーム数を完全網羅するなど対戦で強くなるためのデータが満載。この"マスターガイド"を読んでライバルたちに差を付けろ！

大好評発売中 定価1,580円(税込)

新世代2D格ゲー、ムック化決定！



2009年1月発売に向けて鋭意制作中!!

アークシステムワークスの意欲作『ブレイブルー』が攻略ムック化決定だ！ 全キャラ全技の数値データはもちろん、ストーリーや世界観も徹底追究！ 乞うご期待!!

DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush Ver.2.0

初心者から上級者まで完全対応!!

最新バージョンに合わせた攻略情報はもちろん、エサやDOCターミナルのアイテムを公開。特別付録として、このムックを購入した人しか手に入らない親馬データカードを封入。お見逃しなく!!



2008年12月発売予定!!

その他のタイトルが気になったら、Webをチェック!!

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ 通信販売のご案内

バックナンバーのご案内

掲載されているタイトル以外の刊行物をお探しの場合、弊誌Webサイト(http:/www.arcadiamagazine.com/)もしくは、エンターブレインWebサイト(http://www.enterbrain.co.jp/)から、刊行物を一覧できます。

書店での購入方法

刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかること無く店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(http://enterbrain.co.jp/)からebten(エビテン)にアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊社Webサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、support@ml.enterbrain.co.jpまでお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

ebten(エビテン)
カスタマーサポート
電話番号:0570-060-555
メール:support@ml.enterbrain.co.jp

株式会社 エンターブレイン

プライズワンダーランド

アイコンの見方

- **袋タイプ**：中身によって重心が異なるので、注意しよう。
- **ぬいぐるみ**：首などのくびれた個所が狙い目。
- **箱タイプ**：側面の穴か、フタのすき間を狙おう。
- **吊り下げ箱タイプ**：コンビニキャッチャー DXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。
- **吊り下げラベルタイプ**：これもラベルを正面から挟むように。
- **吊り下げラベル長細型**：細めなので本体も狙える。割と簡単。

2008年の師走に登場するプライズを、一挙紹介！　どれも今年の最後を飾るにふさわしい、珠玉の逸品ばかりだ。各メーカーからいただいたクリスマスプレゼントにも、忘れずにご応募を!!



コードギアス反逆のルルーシュ R2 DX組立式フィギュア

バンプレスト／12月中旬／全1種

衝撃的な最終回が話題を集めた『コードギアス反逆のルルーシュR2』から、ヒロインC.C.（シーツー）のフィギュアが登場！



ドラゴンボールZ 組立式DXドラゴンボールクリーチャーズ2

バンプレスト／12月中旬／全2種

『ドラゴンボール』のピッコロ大魔王とボルンガを、緻密な造形と迫力満点の塗装で立体化！



機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム 組立式MSヘッドディスプレイコレクション3

バンプレスト／12月中旬／全4種

『ガンダムVS.ガンダム』に登場するガンダムを立体化するシリーズも、いよいよ第３弾。今回はZZガンダム、νガンダム、ガンダム試作３号機、そして∀ガンダムの頭部が登場だ。



宇宙戦艦ヤマト スーパーメカニクス 光る波動砲ヤマト

タイトー／12月下旬／全1種



宇宙戦艦ヤマト1/1スケール 波動砲発射引き金

タイトー／12月下旬／全1種

全長約35センチの宇宙戦艦ヤマトと、波動砲の引き金が登場。ふたつのアイテムを接続して遊ぶことができるぞ。



ワンピース 組立式スーパーDX ゴーイング・メリー号フィギュア

バンプレスト／12月中旬／全1種

ルフィたち「麦わら海賊団」が最初に乗船していた海賊船、ゴーイング・メリー号がフィギュアになった。全長は約20センチのお手ごろサイズ。



ワンピース 組立式スーパーDX サウザンド・サニー号フィギュア

バンプレスト／12月中旬／全1種

ルフィたちの第二の海賊船となった、サウザンド・サニー号をフィギュア化！　特徴的な船首のライオンも、忠実に再現されている逸品だ。

PRIZE NEWS

第14回 プライズフェア開催される！！

2009年4～6月に登場するプライズのお披露目となる「第14回プライズフェア」が、11月に開催された。セガブースでは人気の『エヴァ』や『北斗の拳』などに加えて、『らき☆すた』のプライズを展示。バンプレストブースではTVアニメが好評放映中の『ガンダム00』関連アイテムを始め、『ドラゴンボール』、『ひぐらしのなく頃に』、『かんなぎ』など、さまざまなキャラクターアイテムが展示されていた。また、タイトーブースでは、フィギュアメーカー海洋堂とのコラボによるプライズ版リボルテックシリーズが発表され、注目を集めていた。

プライズテクニック研究所 プチ研

第8回目のテクニック 女郎花(おみなえし)



イラスト:森茶



VOCALOID 初音ミク オルゴールフィギュア

セガ/12月中旬/全2種

バーチャルアイドル、初音ミクのオルゴールフィギュア。動画サイトでおなじみの曲が奏でられるぞ。ネギを持った「はちゅねみく」もアリ!

サンデー×マガジン50周年コラボ フィギュアセット 聖サンマガ学園 4時限目

セガ/12月上旬/全2種

サンデーとマガジンのコラボフィギュアシリーズ第4弾。『School Rumble』の塚本天満と、『GS美神 極楽大作戦!!』の氷室キヌが登場だ。





新世紀エヴァンゲリオン エクストラフィギュアRQ セガ別注

セガ/12月上旬/全2種

クリスマスの特別任務部隊というシチュエーションの綾波&アスカフィギュアが、限定カラーで登場! セガのゲーセンでしか手に入らないのでお見逃しなく!!

新世紀エヴァンゲリオン エクストラフィギュアAEROCAT feat.ぽよよん・ろっく

セガ/登場中/全2種

人気イラストレーター、ぽよよん・ろっく氏の描き下ろしイラストを立体化。プラグスーツにネコ耳という、マニアックなシチュエーションに注目!



ヤッターマン おだてブタ ソーラーマスコット

システムサービス/12月中旬/全1種

『ヤッターマン』のマスコットキャラおだてブタが、太陽電池でゆらゆらと動く癒し系(?)マスコット。





北斗の拳 25周年 7Artist へたれマスコット

セガ/12月下旬/全4種

『北斗の拳』生誕25周年企画「7Artist」より、文原聡の描くケンシロウやラオウ、トキ、そしてジャギたち北斗4兄弟がマスコットになった。

今月のプレゼント

月、メーカーさんからいただいた魅惑のグッズをプレゼントするこのコーナー。ご希望の方は137ページの読者プレゼントコーナーを見てください。

●バンプレスト
- ワンピース 組立式スーパー DXゴーイング・メリー号フィギュア 2名
- ワンピース 組立式スーパー DXサウザンド・サニー号フィギュア 2名
- コードギアス反逆のルルーシュ R2 DX組立式フィギュア 2名

●タイトー
- 宇宙戦艦ヤマト スーパーメカニクス 光る波動砲ヤマト 1名
- 宇宙戦艦ヤマト1/1スケール 波動砲発射引き金 1名

●セガ
- 新世紀エヴァンゲリオン エクストラフィギュアAEROCAT feat.ぽよよん・ろっく 3名
- サンデー×マガジン50周年コラボ フィギュアセット聖サンマガ学園 4時限目 3名

●システムサービス

ヤッターマン おだてブタ ソーラーマスコット 5名



（兵庫県　アルルハイシさん）
☆今月はばーんと見開きでクリスマス。パーティーのご用意はよろしいですか？



[illegible]



[illegible]

読者が創るゲーセンの未来

アルカディアフロンティアーズ

Arcadia Frontiers



（三重県　オキノさん）
☆やっぱり、この季節はサンタ組！てなわけで今月は出番多めです。



（長野県　せらさん）
☆サンタ組その弐！　クリスマスだけ、[illegible]りして？

今月はクリスマスモード！

アーケード野郎もそうでない人も、世は強制的にクリスマス体勢だということを知るといい。当A-Froもジングルベル便乗月間ということで、2008年最後の月を盛りあげていくって話じゃないですか。

田渕健康：124-125（クリスマス特集）、126-127（CMYK）／カイゼルちくわ：129-131（グレースケール）／ばっつ☆先生：128（解放区）、132-133（大瀑布）



（岐阜県　星悠貴さん）
☆アヴァ鑑同好会もメリクリ！　さて、そのケーキの中は……！



（愛媛県　雄子さん）
☆『タツカブ』での出番を控えた[illegible]さんもクリスマスカラーで！



（三重県　暮新月那弥さん）
●流星ハニーの2Pはクリスマスカラー[illegible]！いや、今知ったんですけど。



（愛知県　バクレツ丸さん）
☆いろいろと空から降ってきそうな勢いですが――とりあえず、今夜は笑顔を降らせてほしいところ！



（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）
☆赤のコスチュームに緑の炎！　実はとっても クリスマスシーズン向けの人だった!?



（埼玉県　涼風菁）
☆来てくれたのもうれしいですが、[illegible]を「着て」くれたのもごっつぁんです！

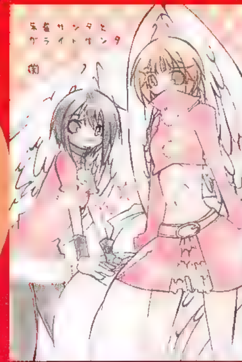
A・Fro回覧板　名前の後に「A」マークが付いている素敵度の高い投稿者さんはアフロ特製図書カードプレゼント！　キャプションの頭に（H）マークがついてる投稿者さんは、ホームページを運営されてますぞ。リンクはアルカディア公式サイトに掲載してありますので、張り切ってチェックしてみよう。　→http://www.arcadiamagazine.com



（[illegible]阪府　J.Bさん）
☆今夜の衣装はクリスマスバージョン！ [illegible]月しか見れないレア衣装ですね～



（新潟県　[illegible]）
☆プレゼ[illegible]



（静岡県　桜井ハズキさん）
☆羽があればトナカイ要らずだよ[illegible]でも、煙突から入れなかったりして。



（千葉県　[illegible]Crown[illegible]）
[illegible]



（青森県　[illegible]さん）
☆zektbach関連キャラです[illegible]全体的に聖夜向けな曲ですよね。



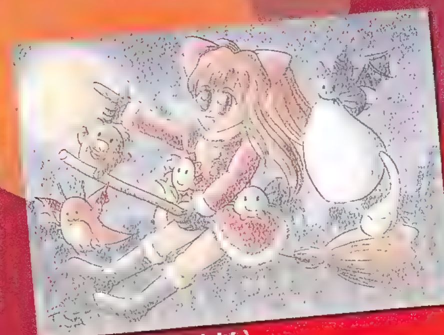
（[illegible]　クリ[illegible]さん）
☆サ[illegible]プレゼ[illegible]





（愛知県　舞影道行君）
☆実はアークキャラってクリ[illegible]Wでパーティできそう[illegible]

（[illegible]　つむじかなと君）
[illegible]ケットを発射したいワタシ[illegible]分とかの描き込み、ご苦労様です！



（神奈川県　瀬尾啄也さん）
☆アカデミーにもサンタがやってきた！ 生マジカが欲しいとか言ってる人は
だれですか、[illegible]

2008年 三つ巴リターンズ！

華々しく開催された2008年三つ巴は、ツインテール部門の圧倒的な勝利となった！　しかし、ヒゲ部門もケモノ耳部門も頑張ったんだよ本当だよ！　というわけで、先号載せきれなかった快作たちをピックアッペル！



（神奈川県　未虎さん）
☆『悠久』、『アヴァロン』から獣耳詰め合わせ。カード界の獣部屋。



（茨城県　山キョー君）
☆ヒゲは星の文化を超えるっていうのかい⁉ のおおお。



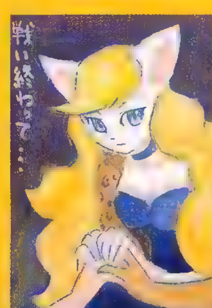
（広島県　温井川天祐さん）
☆龐統もカリスマヒゲキャラ。あれ？ 孔明のイラスト来てないぞ（笑）



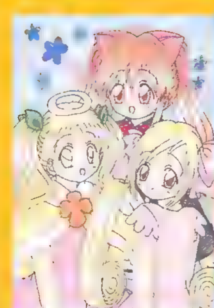
（福岡県　あじさばっちこい）
☆何と一位に迫る勢いだったヒゲ部門。世、世界に何が起こっているの⁉



（富山県　流火季月さん）
☆格闘ゲームにも実はツインテ多いのです。2タイトルに一人は居そう？



（埼玉県　雪玉ゆうさん）
☆サファイア姉さんも結構支援ありました。愛され獣耳です。



（神奈川県　睦姫さん）
Ⓗコナミツインテ詰め合わせ！ こ、この破壊力はただ事じゃねえ……。

A・Fro回覧板　集計当初からぶっちぎりだった「ツインテール部門」に、まさかの肉薄を見せた「ヒゲ部門」。その反面、安泰との見方が強かった「ケモノ耳部門」はまさかの敗戦。くやしいのう、くやしいのう！　コーナー担当である田渕健康には恒例の罰ゲームが待っているわけですが、いつになく悲惨なものになりそうな予感が……するぜ！

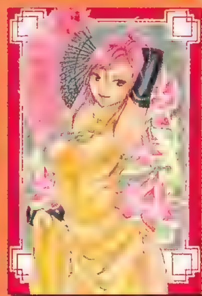
いつもニコニコ明朗投稿

アフロCMYK

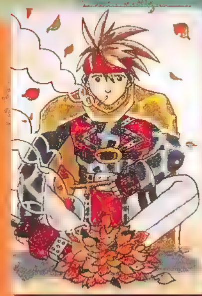
アーケードゲーム関連のカラーイラストをジャンル不問、年代不問、国籍不問で募集している当コーナー。ゲーセンで遊んで「ビリッときたァ〜!」という作品があったなら、すぐさまイラストをこさえて送るとよい。データ投稿の応募の決まりはコーナー末にありますので、しっかと確認して送っていただけるとこれ幸い。



（[illegible]　サライフ君）
☆[illegible]待ち遠しい今日このごろ。[illegible]しております!



（[illegible]）



（[illegible]　天井さん）
☆[illegible]チョー役に立つってカンジワ[illegible]ナそりゃないっす。



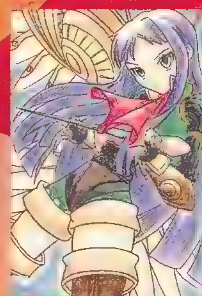
（宮城県　はなやか[illegible]）
☆戦慄の最強異形対決[illegible]
絶対中身人間じゃない[illegible]



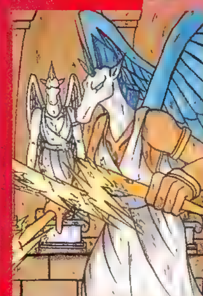
（[illegible]）



（三[illegible]）
☆[illegible]
関係な[illegible]



（[illegible]舞々君）
[illegible]じゃない。
[illegible]けるか。



（千葉県　スーパーバーザム君）
☆音ゲーよりもRPGに出た方が
似合いそうな雰囲気!?



（福岡県　武術師某さん）
☆マユノさんの衣装センスはもっと
評価されていいと思うがどうか。



（東京都　halpock君）
☆「ストIV」ニューバージョンの際には
ぜひとも彼女にもアーケードに!



（鹿児島県　さりぴ君）
☆カムイコタンに冬が来る。
降る雪は同じでも、[illegible]



（北海道　すぎもとケンシロウ君）
☆実は2年間、このイラストが
来るのを待ってたという（笑）。



（群馬県　岡田逸花さん）
☆拡声器が無くったって、
その声はばっちし届くんだよね。

“眼劇”も待機中!

GLASS MANIA 2008

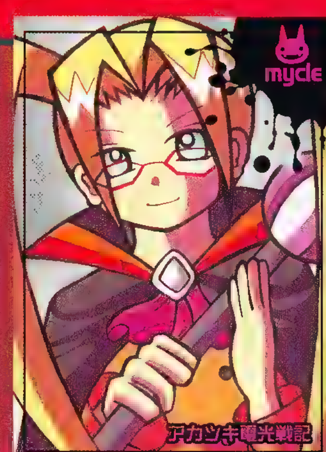
年度末開催をもくろみ着々と準備が進む“眼劇2008”。景気付けに、GLASS MANIA突発出張版を食らうといいだろう。本戦では、2008年に綺羅星のごとく現れたニューメガネから、根強い人気を誇るトラディショナルメガネが入り乱れ、ソーラーレイもかくやといわんばかりの輝きを放つ!　メガネを磨いて次号を待て!



（北海道　関ぶちさん）
☆ありそうで出てない「LoV」眼鏡装備。
一刻も早い登場が待たれます。



（東京都　左右さん）
☆「理Zだってよいじゃない!」との寛大なコメントをいただきました。就活がんばってくださいNE。



（大阪府　ムンク園山さん）
☆今年の眼劇ではかなりの人気株かと。
メガネデザインの自己主張がゴイス。

A・Fro回覧板　クリスマスで盛り上がった今月号ですが、当然ながら次号は新年号となるわけでして。原稿を書いてるときは「まだハロウィンも終わってねえ〜」という季節ですが、気持ちだけは数ヵ月後にワープさせてコーナー作成に励もうと思いマッシュル。そんなアフロヅが喜ぶお年玉は、皆さまの投稿作品!　次のバレンタイン（2月）特集に備えて準備するといいさ。



（東京都　QQQ君）
☆…子さん、G.S.O.に入ってても
おかしくないカッコだと思う。



（新潟県　柳飛鳥さん）
Ⓗほらごらんなさい！　ケモノ…
はやってるじゃないですか！（手遅れ…



…ですよ！



（岩手県　せつそん君）
Ⓗ独特のメロディが人気の…
EXTRA参加もお疲れさまで…



（…県　ボルシチさん）
…キャラはいろいろ反則!?
…大きく変わるのか…



（福島県　雨子さん）
☆今年一年、いろいろありましたなー。
来年も充実のゲームライフを希望します！



（愛知県　たいぶR君）
☆そもそも、旅には終わりがない。
生きること自体が、冒険なのだから。



（静岡県　獣帝ケノウサ君）
☆激突！　気になる転校生！
……あれ？　四人中三人がケモノ耳DA。



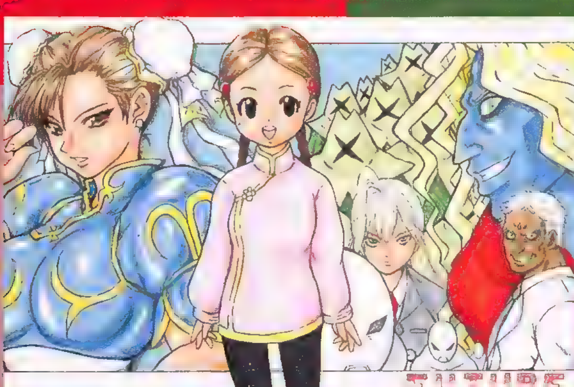
（…県　…柄友久君）
…お届け。
…い！



（北海道　包帯rmxさん）
☆浮かぶ微笑はまさしく魔性。
目を離せない迫力があります。



（…山県　志椎ひぃなさん）
Ⓗ『AA』の登場でまだまだ充実の
対戦ライフを送ることができますな！



（東京都　てるてる…君）
☆想いは未来へ、…は明日へ。
戦いの歴史は、終わることなく続いていく。

実はいろいろアニバーサリー

何かにつけて祝いたい我々日本民族は、○周年という言葉が大好きであり、当コーナーもまたお祭りに便乗するのが大好きである。てなわけで、いろいろアニバーサリー特集を開いてみた！









A・Fro回覧板 12月といえば、間も無く冬休み。冬休みといえば、アーケードにもニューゲームが数多くリリースされる時期だということを皆さんはご存じでしたかな？　年末が近くなると「1日ごとにニューゲームが入荷」という事態になりますので、ゲーセンは毎日チェックしておくことをオススメします！　バージョンアップも多いしね！

A-Fro リバレーションズ 解放区

クリスマスだよ、スペシャル縮小運営中!

街を彩るイルミネーション。行き交う人たちが皆笑顔なのは、クリスマスが近いから。そんなハッピームードはアフリバへも荒波となってやってきた! 大量のメリクリイラストにあっさり領土を奪われたこの下克上コーナーは、例え1ページのみでもめげずにガンバルンバなのです! ざっぱ〜ん。

アフロDEモード。

大ダメージ! 川柳ソーサーの巻

潜入捜査、それは常に危険と隣り合わせ。任務遂行を目指す非情のマシーン、今回のテーマは「スパイ」です。



日向寺ベニ子(まもるクンは呪われてしまった!)
(茨城県 mikoko君)
☆意表を突いたお嬢様スパイ! 黒ってけっこう印象が変わるのネ。

ヒポポ&タマヨ(ポップンミュージックシリーズ)
(神奈川県 瀬尾啄也君)
☆よりにもよってこの二人が! いつかホントにやりそげなのが怖い。

翔(ポップンミュージックシリーズ)
(広島県 文月裕さん)
☆相手校の視察にもロンモチ。[illegible]オルは着用で[illegible]

(大阪府 SEN君)
☆大都会の闇を駆ける美しきスパイ[illegible]がその姿を見て[illegible]だったものは[illegible]

セイバー(Fate)

いろは(サムスピシリーズ)
(神奈川県 葵ひなた君)
☆メイドにまぎれて任務遂行。[illegible]ちゃん的にピンチ[illegible]

馬岱(三国志大戦シリーズ)
(北海道 関ぶちさん)
☆地味に、決して目立たず。こいつは天職かもシ・レーヌ。

チン・シンザン(餓狼伝説シリーズ)
(島根県 ヤングムーン君)
☆ウメボシ食べてスッパイでしゅー! コレで世界はわたしのモノでしゅーッ!!

KOFっ子 TORNADO

15th記念作品『XII』へレオナが発表されるや否やの大反響! ますます上がりまくりボルテージの空間だった!



[illegible]月那弥さん)
[illegible]スラーを[illegible]目に





アトリエゴシック ゴスゴス帝国

ゴスハンから甘ロリまで、暮らしを見つめるゴス帝よのさ!



(福島県 森園[illegible]さん)
☆帝国にもクリスマスはやって来る! テイヴ・ロットンと呼んでもEぜッ。



(沖縄県 くろさん)
☆シックにミミニャミ。たまにはこんな一面、どう?

集え勇気ある者よ 悠車ギルド

珍しくメイド不在の今月は、縮小運営でお送り中でおます。



(青森県 五森セキさん)
☆SRというその希少性から、なかなか拝見で[illegible]その雄姿。いつか来るその日を願っております。

A・Fro回覧板 潜んでナンボのこの商売、スパイはいかがでしたでしょうか? さて、次回のテーマは「医療」。お医者さんからケガ人まで、医療関係全般がテーマです。イラストはキャラクターの全身が入るように、背景は白のままでお願いします。また、ハガキの裏などにゲーム名やキャラクター名を書いておいてください。あと、白い布一枚のメイドはダメかもしれないぞ。

アフロ グレースケール。

いよいよ季節も冬本番。寒さという名の全画面攻撃超必が飛び交う厳しい時期ですが、特に指をかじかませたらアウト！ と、冬支度に気合いの入るアーケードゲーマーにこそささぐ、ゲーセンよもやま投稿＆モノクロイラストの殿堂がこちら。

学び舎にあっても『BEMANI』忘れず

翌日の美術の授業の課題が色彩構成というもので、何でもいいから写真が必要になりました。

最初はまともなのにしようと思ったんですが、調子に乗って『BEMANI』関係者のだれかにしよう!! ということで、大好きなあさきさんを……!! 手元に写真が無い。じゃあ零士さん……背景が白いのでアウト。ええーい!! こうなったらjunさんだ!! と、写真をコピーして準備OK!!

……次の日。バレないと思っていたのですが、私の席が一番前だったため、junさんの写真が全員に晒されてしまいました（泣）。クラスのほとんどの人が『BEMANI』知っててよかった……。

さて、まずはトレーシングペーパーに写そう。髪、目、鼻、口、体……。描き進める度にjunさんではなくなる自分の画力に乾杯!! そして何とか描き写しが終わり、次の授業で色塗りです。

後悔したくないので謝っておきます。全国のjunさんファンの皆さま!! 似てなくてすみません!! いや、色を塗ればきっと……!?

神様的存在の方を、軽い気持ちで描いちゃ駄目でした（逃）。

（静岡県　鴉鎖珠洲さん）

☆授業中にも『BEMANI』を忘れぬ、その最前線魂に敬礼―ッ!! しかし憧れの人やキャラをいろいろな構図で描いてみるのは、立派な絵の上達法の一つ。このまま『BEMANI』関係者制覇とかどうスかね!?

へいらっしゃいませ!!

ゲーパロ館よ永遠に

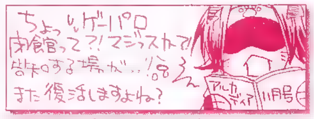
ついに『ゲーパロ館』、閉館。閉館を惜しむ多くの声から、一部をご紹介します。



（千葉県　桃源☆郷君）
☆お二人の名付け親、桃源☆郷氏からの一枚です。またこのお二人に会える日が来ますように！



（広島県　温井川天祐さん）
☆ひそかにアフロでも人気の二人でした。



（愛知県　立花ゆうりさん）
☆何らかの形でご助力になれればと……。

文章投稿新企画発足！

以前のテーマ別投稿企画に引き続き、アフロは文章投稿強化期間に再突入！ 新コーナー、「ACアブダクション☆（仮）」を設立いたします。

当コーナーでは「あなたのゲーセンデビュー逸話」「知り合いをゲーセンデビューさせた際の話」を大々的に募集！ きっかけや勧誘法を学ぶことで、ゲーセン仲間を増やそうぜって寸法です。イカすコーナー名も募集中!!

とうとう100号

10×10=100GO! 連載企画

アフロ辞林

キラリ☆完結編

「あ」、「か」行を毎月一つずつ紹介し、「まさか50カ月企画!?」と思わせておいて、今月残りすべてを掲載となった当辞典。なんたるアフロ流と驚きつつも無軌道に最終回・発進ーッ!!

《さ行》

●SG【しけぎゃぐ】
読んだ者の身も心も、周囲の空気さえも凍てつかせるシケたギャグのこと。初出はNo.06の三神氏の「ラモひな」。このネタでSG裁判が開かれて投稿が殺到し、No.22で「SG選手権」が開催される。翌年No.39からは「SG闘劇」が開催された。

●即断即決侍【そくだんそっけつさむらい】
読者の悩みに読者が答えるコーナー。ゲーセンでの友人の作り方、カラーイラストの描き方などの質問に、多くの投稿者から回答が寄せられた。類似：即断即決刑事

《た行》

●田渕健康【たぶちけんこう】
アフロズ筆頭として初回から本コーナーを支える、長崎のトリックスターにして世界唯一のハガキDJ。ゲーメスト時代からの投稿コーナー担当歴は14年以上に及ぶ上、元メスト投稿者でもある。ジ☆ダップセとしても本誌で大暴れ中。

●T☆K☆B☆【てぃーけーびー】
乳首のこと。イラストでこの部分をくっきり描くと（衣類の下でも）、ほぼ掲載見送りになる。毎月「ゲルエロス村」ではギリギリの攻防戦が繰り広げられる。

●ツィーランポーズ【つぃーらんぽーず】
No.65で三つ巴罰ゲームとして、投稿者よしみ氏のアイデアでちくわが披露した、No.62表紙のツィーランをまねた姿。今なおちくわを「ツィーランの人」と呼ぶ人は多い。

《な行》

●日報アシュラバ【にっぽうあしゅらば】
No.02に登場した、『アシュラバスター』応援コーナー。略称・あゆらば。タイトル別支援コーナーの先駆け。A-Fro初登場時のタイトルは「感電！アシュラっ子倶楽部」。

●忍者村【にんじゃむら】
毎年開かれる忍者特集企画。普通に忍者作品を送るほか、通常キャラを忍者に仕立て上げたり、いかにレアな忍者を掘り起こすかなど、勝負どころは多い。

《は行》

●罰ゲーム【ばつげーむ】
企画バトル（三つ巴バトル）で負けた担当者が受けなくてはならない風物詩。ツィーランポーズやナイスボム仮面2006、恥ずかしい名刺などさまざま。ちなみにまさに今現在、ケソへの罰ゲームを募集中。

●ピチっ子土俵祭【ぴちっこどひょうまつり】
美少年を愛でる「大瀑布」内コーナー。タイトルは邦画『土俵祭』に由来し福田サクテルが命名。決して「土俵際」の誤植ではないと本人は言い張った。

●福田柵太郎【ふくださくたろう】
別名サクテル。元アフロズの一員で、ゲーメスト時代に投稿者から、4代目ゲーメストアイランド担当となった漢。ゲセマプ隊隊長でもあった。本誌ではイロモノ企画を得意とし、顔出し体当たり記事が賞賛された。No.84で惜しまれつつも引退。

●武装テトリスト【ぶそうてとりすと】
No.60での『セイギノヒーロー』記事内での近年まれに見る誤植。正しくは武装テロリスト。とても勝てる気がしない。

●ブリセル大作戦【ぶりせるだいさくせん】
デミトリのEX必殺技・ミッドナイトブリスをかけられると男性キャラが女性化することからコーナー名が付けられた、女性化コーナー。若返りや逆ブリセルなどの派生技も多々あり、ハヤ子、カジ子、極ロリなど、スターも多数輩出している。

●ふんどし部【ふんどしぶ】
『ガーデンローズ』内での呼びかけで誕生した、読者企画型コーナーの一つ。しかし古くはNo.14でふんどし祭りが開催されるなど、A-Froとふんどしは切り離せない関係といえる。

《ま行》

●無理想無解決ターボ【むりそうむかいけつたーぼ】
略称MMT。アンケートハガキの自由欄による投稿や短めのネタ系、文章投稿を紹介するコーナー。この狭いスペースで技を魅せる職人的投稿者も存在する。

A・Fro回覧板 なぜ辞典投稿は「あ」、「か」行以外は少なかったのか…… 理由は不明と見せかけて、単に「アフロ」で始まる単語が多い上、50音順を追ってネタ出しすると後半力尽きていくのでは、と邪推するアフロズでした。自然とこんなオチになるとは、さすがアフロ……。そして今月は新たに新コーナーもスタート！ あなたの誘拐ッゴフゲフ、ゲーセン仲間を増やす方法を教えてください！

10×10=100GO!連載企画

A-Fro年表・濃厚果汁還元 未来編

ついに連載年表も今回で最後、No.67～100までを一挙に振り返ってみそし！　つい最近と思っていた出来事が、数年前の項にあったりしてビックリするかもですよ？

No.67（2005年12月号）	・『ポップン13』特集「カーニバル横丁」開催
No.68（2006年1月号）	・リニューアル前最後のアフロ。ここまでは現在と違い、『闘劇魂』と同じ縦組み構成だった
No.69（2006年2月号）	・アルカディアニューリアルにつき、アフロもカラー１ページ増量（計4ページ）。いつもの感覚で読み始めたら編集後記、という事件が多発 ・「A-Fro解放区」スタート、「即断即決侍」開催
No.70（2006年3月号）	・カラー、モノクロで2月のイベント特集 ・誤植謝罪企画「倶楽部『断罪』」実施
No.71（2006年4月号）	・カラーページが現在の計5ページに増量
No.72（2006年5月号）	・グレースケールで新コーナー大戦が開かれる
No.73（2006年6月号）	・毎年恒例の「A-Fro忍者村」開催。忍者vsくノ一の対決は、くノ一の圧勝
No.74（2006年7月号）	・人気コーナー「アフロDEモード」スタート。第一回のテーマは「初夏のスクールライフ」
No.75（2006年8月号）	・「キョーダイ部」スタート ・「シケギャグ闘劇’06」開催、げっつ☆先生最後の投稿が掲載される
No.76（2006年9月号）	・「宇宙刑事ギジン」スタート ・「ゲルエロス村」がひさしぶりにカラー化
No.77（2006年10月号）	・三つ巴バトルが「GLASSMANIA」と「キョーダイ部」、そして「マスク」に決定 ・シケギャグ闘劇’06優勝者がエレ金哲氏に決定
No.78（2006年11月号）	・新しい図書カードイラスト担当が夕凊さんに決定 ・「アフロDEモード」に葵ひなた氏のいろはイラストが初登場
No.79（2006年12月号）	・三つ巴企画は福田担当のグラスマニア圧勝
No.80（2007年1月号）	・三つ巴企画の罰ゲームで田渕、ナイスボム仮面2006に。ひそかに再登場希望の声多し ・晴天バースト氏の作品が「イロモノ合衆国」設立への足掛かりになる
No.81（2007年2月号）	・「ふんどし部」スタート ・「GOKUSOTSU極」開催、ならびに極卒ちゃん特集
No.82（2007年3月号）	・「イロモノ合衆国」スタート ・「無理想無解決ターボ」の投稿増量
No.83（2007年4月号）	・「アフロ名曲館」開催 ・「春の全国通信ゲームセレクション」開催
No.84（2007年5月号）	・メスト時代より読者コーナーを担当してきた福田、アフロズを去る。遠く外宇宙に旅立った彼に、感謝と応援の声が多く集まった
No.85（2007年6月号）	・げっつ☆先生がアフロズ新メンバーに捕縛……いや就任 ・闘劇支援強化月間「閃き☆コロッセオ」開催
No.86（2007年7月号）	・「A-Fro忍者村2007」（東洋vs西洋）開催 ・慰労の声が集まり「柵太郎フォーエバー」開催
No.87（2007年8月号）	・シケギャグ闘劇’07（ほぼ2ページ占拠）開催 ・夏特集として「夏のお嬢さんソーラー桃源郷」と「アフロDEモード」水着コレクション開催
No.88（2007年9月号）	・アフロズ、A-Fro式夏休み予定表を用意 ・GGXXあそしの枇宮ぴこぴ（現・枇宮千代）氏の作品が「ゴスゴス帝国」設立の足掛かりに
No.89（2007年10月号）	・「シケギャグ闘劇’07」結果発表、蒼い疾風（シケギャグ闘劇’07時は蒼い湿布名義）氏が1位に
No.90（2007年11月号）	・三つ巴企画は田渕担当の魔法の勝利。ちくわ＆げっつ史上初のダブル罰ゲーム受刑 ・「ゴスゴス帝国」「戦極援軍X」スタート ・8月のA-Fro投稿者サミット議事録を公開
No.91（2007年12月号）	・秋特集「アフロ秋味」、「秋の極卒ちゃん大会」開催 ・「A-FroCM大賞」、「今月の替え歌」、「アフロ名曲館」、「A-FroBBS」など懐かしのコーナーが大量復活
No.92（2008年1月号）	・「オトメDEATH♡」、「ジャス学同窓会」、「Little☆WhiteX’mas！」、「あて先イラスト大行進」など、大量の特別企画開催
No.93（2008年2月号）	・新年企画「アフロ年賀チュ～」開催 ・投稿弾幕が連続デスモードにつき、「続・オトメDEATH♡」開催

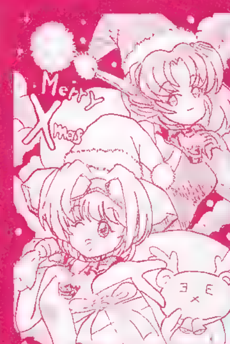
No.94（2008年3月号）	・べるコロ氏画の新図書カード、デザインお披露目 ・「眼劇’07か’08」開催、08年グラスユニバースは『ジャスティス学園』の鑑 恭介に決定
No.95（2008年4月号）	・「春だ一番！　ニュゲミ祭り」開催 ・さらにデスモードに突入、「続・オトメDEATH♡」ふたたび開催
No.96（2008年5月号）	・掲載者全員に新図書カードがプレゼントされる ・三つ巴罰ゲーム名刺、投稿者からのキャッチとイラストの募集開始
No.97（2008年6月号）	・闘劇開催に先立ち「投劇’08」開催 ・これが原因で「ゲルエロス村」の投稿作品の20％弱が掲載不可という非常事態（本当）を迎え、TKB禁止令再発表
No.98（2008年7月号）	・「忍者村2008 私服の陣」、「アフロDEモード」との忍びコラボでもって開催 ・罰ゲーム名刺のキャッチ&イラスト決定、ちくわ名刺はボルシチ氏画&否読氏キャッチ、げっつ☆名刺はそぼろビシャモン氏画＆キャッチで完成
No.99（2008年8月号）	・夏特集「A-Fro夏一色!!」開催 ・悪魔＆吸血鬼キャラ特集「吸血悪魔大全」開催
No.100（2008年9月号）	・100号記念連続企画「アフロ判弩烈土」開始、しかし付録小冊子の座を『VF5R』に奪われ、お祝いカラーイラスト＆SG作品収録の小冊子は次号送りというアフロらしい失態を見せる

グレスケ ベリー・メリクリ! 聖夜一夜

一年に一度のロマンチカ、ホワクリすなわち白聖夜。当グレスケではクリスマス投稿に加えて、雪舞い散る冬投稿もご紹介して雪景色気分!



（[illegible]県　[illegible]月[illegible]）
☆今なお不朽の、エンディングの[illegible]＝『エスプ』、これSTG界の鉄則です。



（奈良県　てつみん君）
☆姉妹様で紅白サンタおめかし。クマトナカイの魅力にも注目!



（三重県　ドリー虫アタリ君）
☆冷たい雪の中、迫られた決断。帰るべき場所は、温かな手の先に

A・Fro回覧板　年表の方も今回で100号分コンプリート！　というワケで、長らくお届けして参りました100号記念企画の方は、これにて終了とさせていただきます！　皆さまの日ごろからの投稿、ならびに100号記念企画案、企画への各種投稿……と、数多くの投稿に支えられ実現した、担当一同にとっては夢のような期間でありました。今後も皆さまの支え、なにとぞよろしくお願いします！

日常ゲム空想&勉強は勉強でも?

趣味の一つに園芸があるのですが、庭木の手入れ中に切実に空中ダッシュが欲しくなります。

2段ジャンプでもいい!! あのてっぺんの枝を切らせてくれれば!! 一家に一雲飛が居ればなぁ……。

(岩手県 きりふ風丸さん)

☆や、やめときなさい! タイムオーバーまで飛び回られるぞ!?

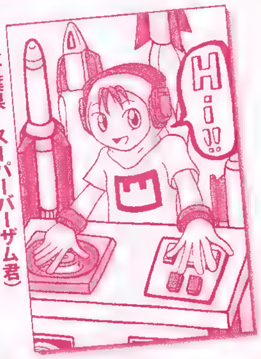
クイズゲームのプレイヤーさんに、「苦手なジャンルの勉強の仕方」についてお伺いしたいのですが……。アニメ、マンガ、ゲームなどは得意なんですけど、スポーツや勉強のジャンルがダメなんです。

(兵庫県 左十郎君)

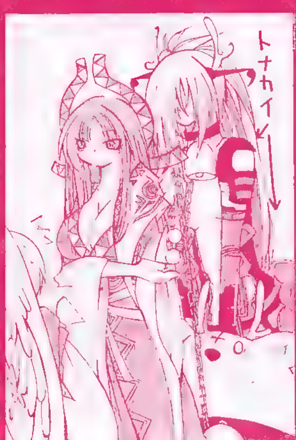
☆久々のヘルプ要請です。勉強方やモチベ維持法など、ぜひご教授を!



(福岡県 武術師某さん)
☆時代も季節も問わずフィーバーな作品! マンガ化はしてましたし、次はアニメで(夢)。



(千葉県 スーパーバーザム君)
☆よりシャープ&キュートな印象に!? キノコボーイのD」感が出まくりです!



(静岡県 桜井ハズ吉さん)
☆玄武だと遅いのでこの二人か[illegible]って[illegible]なくて[illegible]!?



(大阪府 J・Bさん)
☆冬の[illegible]っ子、ホワクリに表情キ[illegible]あ、この元気をみんなにおすそ分け☆!



(福岡県 みざ子さん)
☆寒い季節、だからこそ? 笑顔が心に染みていきます。



(広島県 オキノさん)
☆今年もおにゃのこサンタがお届け! 心地のふわり感も、一緒にお届けです。

MMT 無理想 無解決 マーガ

もういくつ寝るとお正月、とややフライング気味と見せかけて、次号で書くと12月末発売だからいくつも寝る時間猶予は無い時期じゃろうてフフフ、とほくそ笑む諸葛亮自作自演はさておき、今月もアンケート&ショート文章投稿の大博覧会なのデース。

『レイジングストーム』ってもしかして「レイストーム」の続編ですか?

それともギース様が超必連射で並み居るザコどもをおとなしくさせるんですか!?

(富山県 山田ストーム斎君)

☆もはや鎮する必要無い。

『レイジングストーム』に関するネタ、ツッコミは何通くらい来てますか?

(埼玉県 ケロパス君)

☆……3通です(本当)。

なるほど。例のEコスがフンドシなのはアルカディアの影響か。きっとふんどし部の部長キャラに違い無い。

(岩手県 トミーガン君)

☆べ、別に雑誌のためにフンドシ推してるワケじゃないんだからぁ!

『鉄拳6』DVDのタイトルは、「鉄拳録(ろく)」にしましょう。

(愛知県 スオウ・リアキ君)

☆地味に採用されそうゆえ、「鉄拳」制作者には教えません。

『ファンタジーゾーン』カンストとか、『グロブダー』ノーマル1コインクリアとか――人間のなせる技ですか? すげー。

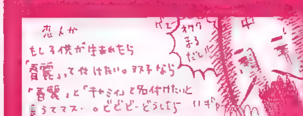
(東京都 ぴい君)

☆世紀をまたぐ、まさに偉業です。達成者に惜しみない拍手をば!

Yahoo! ニュースの「マテウス監督逮捕」の一文で、真っ先に『QMA』のCOMを思い浮かべた私はサッカー苦手です(汗)。

(石川県 村瀬愛さん)

☆元ドイツサッカーの雄とメカ耳セリオスは同一人物だったんだ!(嘘)な、なんだってー!!



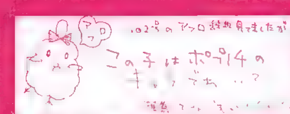
↑(大阪府 ムンク國山さん)
☆オカマならピエール[illegible]



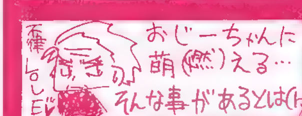
↑(兵庫県 鷹狩みつる君)
☆筐体とカードは別料金ですぞ[illegible]



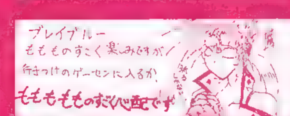
↑(三重県 はまさん)
☆Not邪道、お楽しみあれ…!



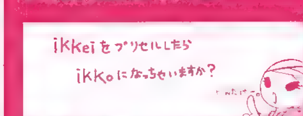
↑(青森県 夜月ライムさん)
☆これについては下欄外にて!



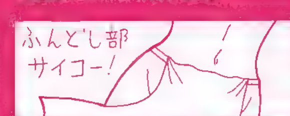
↑(千葉県 紗竜海斗さん)
☆不意に芽生えるものですから。



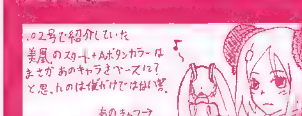
↑(熊本県 聖さん)
☆店長を今のうちに洗脳するしか



↑(青森県 陸さん)
☆ほう、本当だ!?



↑(茨城県 山キョー君)
☆ふんどし、それは漢[illegible]



↑(熊本県 つむじかなと君)
☆アルカナは[illegible]ではほぼ確定



↑(大阪府 作左君)
☆何!? 祭りの気配ッ!?

A・Fro回覧板 ……と、左ページにて終了と言いつつ、早くもご指摘いただいた100号辞典&年表、誤植の訂正をば(汗)。まず辞典の「アフロン」ですが、こちらは陸さんからご推薦いただいたもので、上記「MMT の夜月ライムさんのご指摘が正解です! あとNo.14の本文内「1月号現在」は「11月号現在」の間違いでした。ほかにもご訂正、ならびに項目の追加などもありましたらぜひ!

アルカディア大瀑布

アーケードゲームに関するモノクロイラストのイロモノ……いやさ、バラエティーコーナー「大瀑布」。さあ、キミも読んでガッカリしたり、うっかり賛同したりしてみよー! ――ヤケド程度じゃすまねえですよ?



(熊本県　エレ金哲君)

A-Fro漫画道場

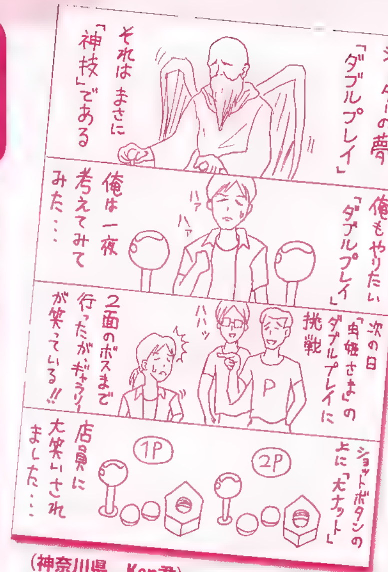
A-Fro漫画道場。そこはアーケードゲームの漫画を描き、日々精進したり笑われたりしている場所である。今月も、新作からレゲーまでそろってまっせ!



(新潟県　左十さん)
☆あの人を探し続けて十余年。と、とうとう見付けた……ッ?



(長野県　LEG君)
☆いつまでも素直なあなたでいてください。ビバ!



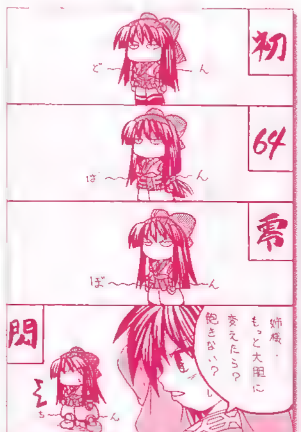
(神奈川県　Ken君)
☆天才の一歩目とはいつの世も世間から認められぬものよ。ハハッ。



(宮城県　はなやか涼子君)
☆それは素敵なアーケー道。新たな出会いに、おめでとうございます!



(東京都　よしみ君)
☆さよう、セガの体感は『権藤-LOC』でありコナミの名作は『権藤ラディウス』。



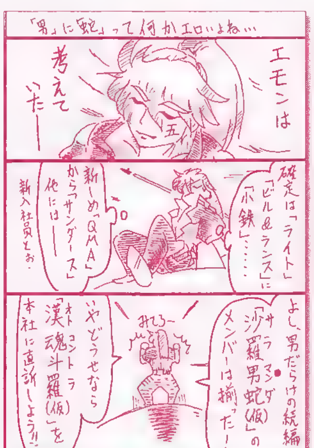
(東京都　上原キノ君)
Ⓗこの違いが分からねえようじゃオメェもまだまだだな、グッフィ～。



(静岡県　食いしん坊万歳ハズキさん)
☆実は密かにグルメコンプゲー? いい汗かいたあとなら、なおさらうまそげ!



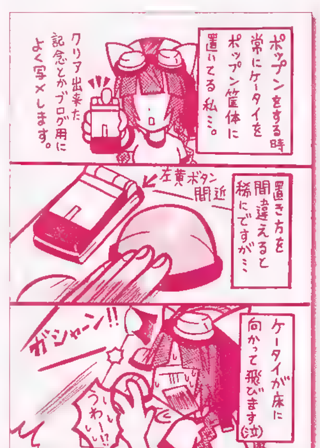
(長野県　まっきーさん)
☆嗚呼、ゲーパロ館よ永久に。ちなみにこの技、46号に存在するっポイ!



(福岡県　あまどれあさ君)
☆女キャラが、『クォース』のタイトル画面のちーっちゃい女子ぐらいしかいなかった日々。



(岩手県　きりふ風丸さん)
☆ニュバジでますます盛り上がる『デススマ』。くしゃみ鼻水も倍増って寸法ダ!



(三重県　暮新月那弥さん)
Ⓗ 各種格ゲーの鬼回復や、『An×An』でも見かけるので安心です! グムー。

A・Fro回覧板 というワケで今月のアフロはいかがでしたでげしょうか。今年もどうやら残すところあとわずか。ど～りで寒いなコンチクショー! さて、実は密かな人気コーナーの右に見えますあて先イラスト。何とあて先イラストは縦書きのみとなっております。近ごろ横書きイラストが増えております。各自注意して送ってくんろ! それではよいお年をば。アデュー。

漫画道場 FAN CALLING

漫画形式による新たなコールが実現。何とな～く臨時コーナー化。



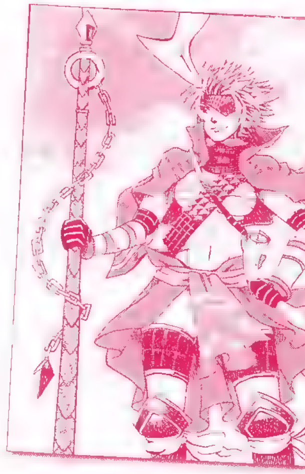
（静岡県　あいのさん）
☆銅雀台へ向けファンコール！　ていうかこの孟徳もかなりのブッとんだ魅力が!?

ミッドナイトミッション ブリセル大作戦

男キャラを女子（おなご）に変える奇跡の技、ミッドナイトブリス。ここはいっちょ、その奇跡を乱発してみてはどうか！　ぐぬぬっ。



（福岡県　皐月トミィさん）
☆セクシーお姉さんとまじめ少年。ムム、これはリメイクして出すべき！



（広島県　呉琳菫さん）
☆頼れる姐御になってみた！　でもやっぱアフロ内ではいじられキャラなのだろうか……。



（青森県　陸さん）
Ⓗ今月の極卒ちゃん、メリクリ仕様ー。ごっちゃんもすっかり一時代を築き上げた感！



（福岡県　赤松セリさん）
☆年の差ブリセル。ブリスは年齢さえも若返らせることが可能なのです　きっと！

反逆ののろし 逆ブリ大作戦

逆ブリ、すなわち女子を男子に変えること。いじょ。



（愛知県　御影道行君）
☆おおっ、アクセントが変わーるだけですっかり男子キャラへと変ぼう。できる！



（福島県　雨子さん）
☆スミレ、いやさスミ太の髪はやっぱピンクなのだろーか……。

自分に正直なのが一番 ゲルエロス村

アルカディアのお色気担当はこのコーナー！　かもしれないバラ色コーナー！



（奈良県　津宮伽月君）
Ⓗななな、何の検定を始めるっていうのですかっ!!　ドキマギーる検定！



（鹿児島県　ATSUTO君）
☆月夜にうずくヴァンパイアの血。何やらギイがちょっと楽しそげ。

アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作（Ａマークが付いた作品）には、図書カード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
◎全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
◎投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
◎投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を！
◎締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。
【文章作品投稿規定】
◎文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
◎アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず熱い重視で！
◎E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
◎サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（官製ハガキの比率）が基本形！
◎イラスト内に文字を書くなら大きめに！　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！
【CGデータ作品投稿規定】
◎カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
◎推奨サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi程度。
◎セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95％で保存を。
◎作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。



（三重県　[illegible]天化G君）

次々号3月号の締め切りは……　12月16日（火）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
http://www.arcadiamagazine.com/
E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

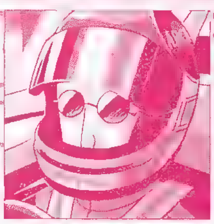
猛者通信ドス龍

DOS36本目　それゆけ！　レーサー魂

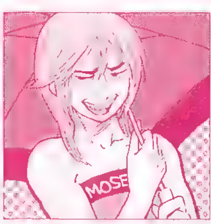
よし分かった！　何なら愛国党と売国党の二つに分ければ、国民もスッキリしていいじゃない！　などと唱えたプセルス・マタギアンの消息も今は無く、後には荒涼たる大地が残るのみであった。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

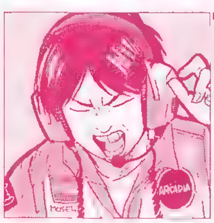
登場人物とか



まさ
無尽蔵に身体パラメータを増やしてみるか！　と勢い込んでみるも、成長の喜びを失うこの悲しみよ。滅ぼすのは当然光の寺院。



ケソ
脱腸の恐怖！　今回の原稿作成中事務所にて、いきなり腰が抜け昏倒し、そのまま病院送りになったこの事実。腰パーツは大切に！



ブニョ
日々わんことにゃんこの壁紙や動画に癒されつつも、ダップセたちの原稿取り立てには容赦なく牙を剥く、地獄の牧羊犬。

EPISODE：01

サイファイのゆくえ

ZURUSAN

まさ　知るかね君。先日のAMショーでも露見したように、最近はドライビンゲームのリリースが増えてきたという豪壮たるこの事実を。

ケソ　ああ、そっすねえ。『湾岸』の最新作やセガの『HUMMER』、バイクものでは『HARLEY-DAVIDSON』、『弐輪』などなど……なんか最近はドライブてんこ盛ッシュな感じですね。

まさ　こうもレースゲームのタイトルが増えると、レース番長のずるさんも気の休まる暇も、あ、ネウのではないか。

ケソ　レースゲームといえばメスト時代からアルカディアに至るまでずるさんの独壇場ですからねえ。

ブニョ　それならさ、今回はレースゲームの隆盛に便乗して、ずるさんにレースゲームのことをいろいろ聞いてみる？

まさ　そそそそそそれいい！　ついでに、ずるさんのライター21周年記念（やや半端）インタビューもやってみるのもよいかもしれぬな。早速ずるさんに伝書鳩を飛ばしてみるといいだろう。

〜伝書鳩到達後〜

ずるずる　で、よく話が見えてないんだけど、レースゲームのことについて話せばいいわけ？

ケソ　メインはそうなんですけど、どうせなら、現在アルカディアで一番ライター歴が長いずるさんに、いろいろよもやま話を聞いてみようかと思う次第です。

ずる　何だよそれ（笑）。あー、そうか。今は俺が一番古くて、次はうじゃりなんだよな。

まさ　そもそもずるさんって、どうしてゲーメストに入ったんですか？

ずる　えーとねえ……俺は千葉の方のゲームサークルつながりなんだよ。ゲーセンで『バベルの塔』をやってて、それがきっかけでゲーメスト編集部に誘われたんだったな。それが1988年くらいだったかなあ。



以前、猛者にモスク・ハン役として出たずるさん。ハンドル握れば天下一、スキーもうまいぞ。

ブニョ　ゲームサークル！　懐かしいですね。

ずる　今も結構残ってるけど、当時はゲームセンター単位や地域ごとにサークルがあって、みんなそれをきっかけに横のつながりを増やしてたって感じだよね。

ブニョ　今でいうとネットで同志や仲間を募るとか、通信プレイ対応のゲームでチームと作るとかって感覚なのかな。

ケソ　ゲーセンに置いてあった『バベルの塔』ってFCのパズルですよね。最初からレースゲーム要員として期待されてきたんじゃないんですか？

ずる　その当時はジャンルで攻略ライターを固定とかいう概念は無かったからなあ。パズル、アクション、シューティング関係無く、どのジャンルでも遊んでたし。

まさ　そういや、ずるさんは「『パズルボブル』の2P同時プレイで全一を取ろう」とかやってたさなあ。

ケソ　そうか、2P同時プレイでもハイスコア申請できるんですよね。

ずる　そんなのもやってたなあ（笑）。何気に、昔はレースゲーム以外の攻略が多かった気がするよ。

まさ　「ずるやんのストⅡ」っていう初心者向けコーナーも覚えてるし、『バーチャファイター』の最初の紹介や攻略もずるさんがやってたっぺれ〜。「ハイキックを待とう」という原稿が「ハイキックを持とう」になってたという伝説の……。

ずる　そうだったっけ（笑）。

ブニョ　ハイキックを習得せよ、みたいなノリですよね。

ずる　あ、そうだ、思い出した。そもそも俺は「マップ要員」としてゲーメスト編集部に入ったんだよ。絵を描ける人間が欲しいっていうんで、当時マップを描いてた転君（転清氏）と入れ替わりに入ったんだった。

ケソ　あー、そうか。当時は攻略には「手書きマップ」が欠かせなかったですもんね。

ずる　千葉のゲーセンの掲示板とかに、アフターバーナーの攻略のコマ送りの絵とかを描いてたりしてて、それが目に止まって誘われたって感じかね。

まさ　ムス。レース職人という前に、「マップ職人」としての側面があったといえるだろう。

EPISODE：02

ニグラソとの出会い

ZURU=RACE GAME

ケソ　んで、今や「ドライブゲーム攻略といえばずるずる」という不文律が存在しておるわけですが、本格的にドライブゲームを始めたのはいつぐらいからですか？

ずる　ドライブゲーム自体は昔から遊んでたんだけど……そうだなあ、『スーパーハングオン』は相当遊んだね。新宿とか巣鴨とか通って、当時のウマイ人のプレイをよく見てたな。

ケソ　『スパハン』は87年っすね。もう21年前か。

ずる　当時はもちろんインターネットなんて無いからさ、「○○にウマイ奴が居る」という情報を聞くと、サークルのみんなで実際に見に行ったりしてたからなあ。ときには九州とかまで行って、出してるタイムが本当かどうか確かめてたし（笑）。

ブニョ　今で言うところの「対戦の遠征」みたいなものですね。

ずる　本格的にタイムを狙ったのは『ウイニングラン（ナムコ・90年）』からになるのかなあ。



ずるさんの初仕事は『キャラクシーフォース』の紹介記事。今から実に20年以上前だ！

まさ　ほふ。ポリゴン初期の名作レースゲームさな。

ずる　グラフィックのインパクトも大きかったけど、リアルさを追求しようとした"シミュレーター"としての側面に、一番ひかれたという感じかなあ。

ブニョ　レースゲームは『ウイニングラン』前、『ウイニングラン』後で線引きできると言っていいですよね。

ずる　レースゲームってのはさ、昔から常に「当時の最先端の技術」が投入されてきたジャンルだったんだよ。グラフィックなり音楽なり、当時最高のものが詰め込まれてたっていう先進性――それも、ドライブゲームの魅力で、『ウイニングラン』にはそのすべてがあったんだよなあ。

ケソ　今も家庭用などでニューハー

特選！ ずるずるが選ぶレースゲーム ベスト3

一位 ウイニングラン

ずる　やっぱ、一位を挙げるとしたらこれかな。果たした歴史的役割や完成度もそうだけど、自分が初めてレースゲームで全一を取ったタイトルだったからなあ。
まさ　ピットに侵入してクルーをはねそうになったのも良い思い出。
ケソ　レースクイーンが三角形の組み合わせだったのがゴイス。

二位 デイトナUSA

ずる　このタイトルで好タイムを出したのがきっかけで、憧れのサークルだった「㊙」に入ることができたんだよ。
ケソ　ああ、ずるさんの名前の後についているチーム名ですね。
ずる　現在もメンバーはレースゲームで活躍中だよ。実際にカートでレースをしたりもするけどね。

三位 疾風魔法大作戦

ずる　三位はどうしようかな～。結構甲乙つけがたいタイトルばっかなんだよね。『スーパーハングオン』や『V.R』、『デイトナ2』、いろいろあるな。
まさ　レースものなら、『シッペル魔法大作』なんてどうですか。
ずる　タイムは競うけどドライブじゃねえ～（笑）。

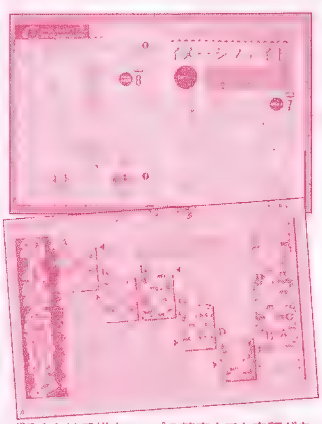
ドが出た際には、その性能をアッピルするために必ずレースゲームが出ますもんね。
ずる　視覚的にも一番分かりやすいからね（笑）。
ブニョ　で、『ウイニングラン』以降、ずっとレースゲーム攻略に関わることになるんですよね？
ずる　そうだねえ。以降は『ラッドモービル』、『バーチャレーシング』、『リッジレーサー』、『デイトナUSA』……ほとんどのレースゲームは担当しているなあ。
ケソ　やっぱメーカーごとに「攻略しづらい」とかあるんですか？　「このメーカーのドライブゲームはアクセルかてえよ！」とか。
ずる　そんなに差は無いよ（笑）。ゲームごとのクセや独自のシステムはあるけど、ドライブゲームは根っこは同じだからね。タイトルごとの"クセ"が理解できれば、過去の蓄積が応用できるんだよね。
まさ　システムやコースは違えど、「こういう状況ではこう対応する！」という過去の経験が、レースゲームは特に生きるという案配なのだろうな。
ずる　本物の車の運転テクニックも生きる場面もあるしね。「免許持ってないとレースゲームは面白くない」ってことはないけど、本当の車を運転していると「より楽しめる」というところはあるよ。あとは、格闘ゲームやシューティングはシステムが複雑になったり弾幕が激しくなったりと難しくなっていくけど、ドライブゲームはゲーム中の車の速度が極端に上がることはあまり無いしね。そういった意味で、過去の蓄積がしっかりとできていれば、ずっと楽しむことができるんだよ。

EPISODE：03

戦い終わって　～神々の黄昏～

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

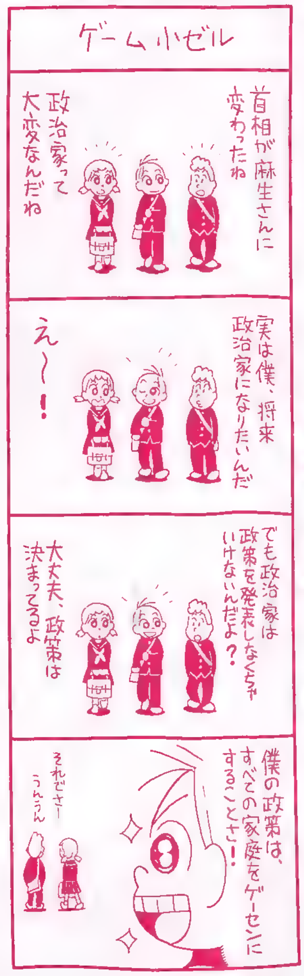
まさ　ズヴァリ、ずるさんがレースゲームを攻略する際に重要視しているところはどこか。我らに教えるといいだろう。
ずる　そうだねえ、昔だったら「システムの穴」を探したりするってのがあったけど……。
ケソ　壁ターンとかギアガキャとか、いわゆる裏技的なものですね。
ずる　でもそれは、あくまで二次的なものだからなあ。やっぱり、ドライブゲームで重要なのは「想像力」だと思うよ。カーブの進入角度とか、ブレーキを踏んだときの慣性とか、あらゆる場面で常に「次の結果を想定」しながら走るのが大切だよね。
ブニョ　ただたんに、その場しのぎの刹那的な走り方をしてもダメってことですね。
ずる　格闘ゲームなんかは、特定のボタンを押したらいつも決まったパンチが出るけど、レースゲームは基本的にアナログ操作だから、そうはいかないんだよね。「どの程度アクセルを踏んだらどのくらいのスピードが出るか」とか、「ハンドルをどのくらい切ればどれだけ曲がるか」とかを感覚的に身体に覚え込ませる必要があるんだよ。タイトルごとにその感覚は少しずつ違うから、そこはどれだけやり込めるか、だなあ。



ずるさんは手描きマップの精密さでも定評がある。ときには攻略ライターと違うパターンを載せてた時も（笑）。

まさ　あと、長年疑問だったのだが、レースゲームにはコックピットタイプの「主観視点」と、車の背後から見る「客観視点」がありますが、ウマイ人はみんな主観視点でやっている気がするのは気のせい？
ずる　うーん、そうだね～。やっぱ、主観視点の方が細かいライン調整が可能なので、インを取りやすいってのがあると思うよ。感覚的なモノなのかも知れないけど、客観視点よりイン側を走れるような気もするし。その他にも、客観視点は周囲の状況が分かりやすいので、並走車が多いゲームでは有利かもね。後は……うまい人が主観視点を使うのは、「スコアラーの意地」かもしれないね。何となくだけど、そんな気がするよ（笑）。
ケソ　……客観視点＆常にオートマ康平なボキは、スタートする前から予選落ちですか？
ずる　なら、そのレギュレーションにこだわりをもってタイムアタックしてみるのもいいじゃん。レースゲームなんて、プレイヤーごとにいろいろな遊び方ができるんだからさ！
ケソ　Yes,we can ！
まさ　と、小浜ばりに締めつつ今回はお疲れさまでした。
ずる　え？　こんなんでいいの？（笑）

～つづく～



お知らせ

アルカディアのブニョっす。今回は締め切りの当日にケソがぎっくり腰になるという惨事に見舞われた（実話）猛者ですが、モバイルサイトでも日記を更新してます。気になる方はしたのQRコードからアクセス！

締め切りとか取材とか、重要な日に限って何かが起きるのは仕様ですか？　と聞きたくなる二人の日常が書かれてます。

猛者っ子通信

シ★ダップセにやってほしい企画や、やらせたい罰ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用された4Dウオーリアーには、何かダップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに。
◎あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6
（株）エンターブレイン アルカディア編集部
猛者通信ドス編係
◎もしくは電子メールにて
アドレス＝mosa@arcadiamagazine.com

杏野はるなのレゲー最高♥


©SNK PLAYMORE

アテナは1986年にSNKより発表されたアーケードゲームである。その後、ファミコンにも移植され、可愛いキャラクター要素もあり人気を集めた名作である!



第1回お題:アテナ (SNK:1986)

はるながマイナス2歳の時の作品なのです!

アルカディア読者の皆様はじめまして、杏野はるなと申します。今回から連載をさせていただくことになりました。現在20歳の私にとってレトロアーケードゲームは逆にとても新鮮なものでございます。今回、素敵な場所をいただいたことを大変感謝させていただきつつ、早速内容に移っていこうと思います。

さぁ! 記念すべき第一回目ははるなが大好きな『アテナ』でございます。ファミコン版の『アテナ』は、勉強し、配置を覚え、プレミアがついている攻略本を買い……、とやっとの思いでクリアしたのですが、アーケードは初体験♪ ドキドキなのでございます。そして、いざプレイ!

「……」む、難しい……。アイテムの配置やボスの攻略法が結構違う……。これはやばい! 本腰を入れてプレイすることが決定したのだ!


はるなは事務所にある筐体でプレイしています。ミニキュートなのです!

ただのキャラクターゲームではないのだっ!

さて、今回アーケードの『アテナ』をプレイさせていただく事になったのですが、はるなは悩みました。アテナちゃんの可愛さ、お胸の事(笑)水着の事(笑)その他について集中的に書けばいいのか、それとも読者様たちさえ若干引いてしまうくらいの攻略を書くか?! 今回から連載させていただくのはレトロゲームなので、きっと今の読者様も知らないタイトルも多いと思うのです。それなのにものすご〜くマニアックな記事を書いてしまったら、きっと「うわぁ、こいつマニアすぎるだろっ! 若干(?)気持ち悪いよ……。そんなマニアックなレゲーの攻略されても俺たちわかんねーし、このページはこれからスルーだな」となるに違いないのですっ! そう思ったのでさらにマニアックに書きます(笑)。ええ、書きますともっ! とは言いましても、はるながどれくらいアテナちゃんLOVEなのかを中心に書いて行こうと思います。そしてますます痛いはるなを公開いたします……。

まず、最初の出会いは昔のゲーム雑誌の『アテナ』広告でした。そのかわいい表情とあの水着姿にはるなは小さな胸を撃ち抜かれてしまいました。当然マニアなはるなはグッズ収集に燃えてしまい、プレミア化している攻略本を三冊、カセット付きソフト、さらにはステッカー……。そしてアーケード基板まで手に入れてしまいましたっ!


これが痛い痛い杏野はるなのアテナグッズの数々なのでございます!

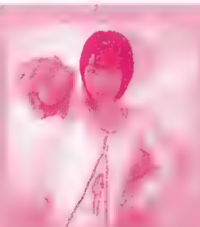
ちょっとだけ大事な攻略法を書きますね♪

こんなかわいいアテナが主人公のゲームですが、クリアへの道はとてつもなく遠い難度なのです。まずは重要なアイテムの出る場所を覚える事、そしていちはやく赤い剣を手に入れることが重要でございます。もちろんマッピングもしましょうね♪

次回のお題: グラディウスII クリスタルコア最高!

倉持結香ちゃんの特別アテナイラスト!!


グレースケールでごめんなさいorz



杏野はるな

ゲーム業界に彗星のごとく(?)現れたレトロゲームアイドル。その外見とは裏腹に、本人が生まれる前のレトロゲームや関連グッズ収集の情熱や、テクニックの上達ぶりは見るものを驚愕、不思議な世界へいざなう あるショーのSNKブースであこがれのアテナのコスプレができてご満悦だとか……。

東京図鑑エンタテインメント主催 "ゲームは1日8時間"

東京図鑑エンタテインメントが主催する"ゲームは1日8時間"は、その名の通り、同事務所に所属する杏野はるなちゃんや倉持結香ちゃんたちと一緒にゲームを一日中楽しむイベント(?)。イベントというよりもゲームが好きな人たちが集まってわいわいがやがやと遊ぼうという、いわばオフ会のようなノリだ。

この"ゲームは1日8時間"はほぼ毎月開催され、11月16日には18回目が開催された。毎回フロアに入り切れないほどの人が集まるほどで、早めに連絡を取り、予約を入れないと入れなくなってしまうほどの盛況なのだ。

杏野はるなちゃんや倉持結香ちゃんとゲームを楽しんでみたい、と思う方は下記URLの東京図鑑エンターテインメントホームページで開催日をチェック!!

東京図鑑エンターテインメント
URL:http://www.tokyozukan.jp/


ゲーム機を囲んでみんなで和気あいあいと1日中ゲームを楽しめるのだ!

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

2008年
12月27日(土)
当日消印有効

スクウェア・エニックス様ご提供



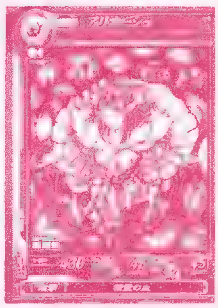
1 『ロードオブヴァーミリオン』藤坂 公彦氏サイン入りカード(No.106 亜人 カイム) 1名様



2 『ロードオブヴァーミリオン』藤坂 公彦氏サイン入りカード(No.121 魔種 アンヘル) 1名様



3 『ロードオブヴァーミリオン』藤坂 公彦氏サイン入りカード(No.122 魔種 レオナール) 1名様



4 『ロードオブヴァーミリオン』藤坂 公彦氏サイン入りカード(No.135 海種 アリオーシュ) 1名様

バンプレスト様ご提供



5 コードギアス反逆のルルーシュR2 DX組立式フィギュア 2名様

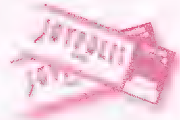


6 ワンピース 組立式スーパーDX ゴーイング・メリー号 フィギュア 2名様



7 ワンピース 組立式スーパーDX サウザンド・サニー号フィギュア 2名様

セガ様ご提供



8 東京ジョイポリス パスポート 5組10名様



9 サンデー×マガジン50周年コラボ フィギュアセット聖サンマガ学園4時限目 3名様



10 新世紀エヴァンゲリオン エクストラフィギュア AEROCATfeat,ぽよよん・ろっく 3名様

カプコン様ご提供



11 大格闘祭来場記念タオルマフラー 5名様

KONAMI様ご提供



13 HORSERIDERS 公式ファイル 3名様

12 BALL HEROES 2008 制覇 CARDCASE&ALBUM 3名様



14 エターナルナイツ2 体験版 10名様

ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント様ご提供



15 ブレイブルー オリジナルサウンドトラック 3名様

エクサム様ご提供



16 『すっごい!アルカナハート2』新堂真弓サイン入りエコバック 1名様

タイトー様ご提供



17 宇宙戦艦ヤマト1/1スケール 波動砲発射引き金 1名様



18 宇宙戦艦ヤマト スーパーメカニクス 光る波動砲ヤマト 1名様

システムサービス様ご提供



19 ヤッターマン おだてブタ ソーラーマスコット 5名様

バンダイナムコゲームス様ご提供



20 ナンジャタウンパスポート 5組10名様

ティームエンタテインメント様ご提供



21 スターシップトゥルーパーズ3 特製Tシャツ 5名様

編集部提供



22 アルカディア特製図書カード 10名様



23 ニンテンドーDS Lite 2名様



24 プレイステーション・ポータブル 2名様

※DS、PSPともに色は選べません

バチャッ子インフィニティ5

©SEGA

来たる闘いに向けてモチベを維持すべし!

VFRカップ戦や「格闘新世紀V」、天下一武闘会in東京など、注目のバトルが続いて活気づくVF業界。観戦や記念参加でもいいので、この雰囲気をぜひ体感してほしい!!

EVENT アルカディア&セガPresents 「ちび太が行く、ぶらり組み手の旅」10月の結果と次回予告

「VF5」オフィシャルサイト内
「ぶらり組み手の旅」ページ
[illegible]

今月は、10月の天神ギーゴの模様をお届け。まずは25日(土)のランダムタッグバトル。こちらは女性プレイヤー初の栄冠となる「おこじょ」&若手成長株「キヨタカ」チームが優勝!

続くバトルオーディションでは、「花ラウ」、「コグマ」、「娘兄(にゃんあに)」、「マルコメX」、「kotobuki」といったVF猛者の地・九州を代表するプレイヤーが多数参加。

これを勝ち上がったのは「黒猫しゃん」と前回全国大会ベスト4でおなじみの「フルスイング」。この闘いを制し、見事に特別称号"大蛇"(おろち)を獲得したのは「フルスイング」のリオン!!

翌26日(日)のスタープレイヤー組み手では、地元への凱旋ということで「ゴージャス」に墨を塗るというプレイヤー続出(笑)。組み手に新たな歴史(?)を切り開いた。

次回は愛知におジャマするぞ!

■組み手勝者コメント ※ち=ちび太、ゴ=ゴージャスに勝利

リングネーム	キャラ	コメント
らう〜る◆たこ八	ラウ　ゴ	いい思い出になりました。
キヨタカ	アキラ　ゴ	勝ててうれしいです。
EAGLE	アキラ　ゴ	ゴージャス弱い
あざらし	レイ　ゴ	がんばりました。
オツナミ	ラウ　ゴ	レオラオ負けすぎ
日守娘兄	ゴウ　ゴ	レオラオは強かったよ!!
花らう	アイリーン　ゴ	うれし
Drum's子	アキラ　ち	とても強くて楽しかったです。

■WINNERS 〜今月の勝者たち〜



らう〜る◆たこ八　キヨタカ　EAGLE
あざらし　オツナミ　日守娘兄

※写真OKの了承をいただいたプレイヤーの方のみ掲載しています。

バーチャ村 ちび太が行く! ぶらり「組み手」の旅

■10月の予定

開催日時	店舗名	店舗HP
11月29日(土) 14:30〜(予定) 11月23日(日) 14:30〜(予定)	クラブセガ金山(愛知県)	http://location.sega.jp/loc_web/cs_kanayama.html

【主なスケジュール】
11月29日(土)「ぶらりランダムタッグバトル」14:30〜予定　·参加費:100円
·定員30名(先着)　※優勝者には「戦績プレート」プレゼント
「バトルオーディション」18:00〜予定　·参加費:100円
·定員64名(先着)　※優勝者には「特別称号」プレゼント
※「バトルオーディション」は、運営スケジュール上18時を過ぎるため、風営法に基づき16歳未満の方の参加はできません。ご了承ください。

11月30日(日)「スタープレイヤー組み手」　·参加費:100円
·定員:50名(先着)　※参加者の中から抽選で「戦績プレート」プレゼント
※両日とも、イベント参加の受け付けは、当日のみ(10:00〜)とさせていただきます。
※VF筐体を使用したイベントにつきましては、VFキャラクターアクセスカードをお持ちの方のみ参加できます。
※イベントは都合により、予告無く中止·変更する場合がございます。あらかじめご了承ください。

Monthly Virtua God Journal ちび太通信



ちび太です☆　今月も「天下一武闘会」のお知らせです!　「ふ〜ど」、「ホームステイアキラ」といった強豪の固まるブロックを抜けて「こえど」が見事優勝した第2回大会に続き、早くも次回の告知です。

第3回は、池袋GIGOにて12月7日(日)の13時からを予定。今回も名勝負が生まれると思うので、ぜひ来場してくださいね☆



強豪ひしめく死のブロックを制し、決勝で「かまあげ」を破った「こえど」が優勝。

EVENT X'mas前なら5on5!? 富山初のカップ戦、堂々の開催! 「2008 第2回富山レジャラン杯」告知

古くは「クレオパトラ」の【北陸アクターズスクール】(!)など、以前からVF熱が高かった北陸·富山の地で、今回初めてのカップ戦を開催する運びとなりました!

現在でも「同キャラ祭り」などの大会が開催されており、まだまだその熱は衰えを知りません、地元はもちろんのこと、遠征勢も冬の北陸にぜひご参加ください!　(Text:マルワイ)

●2008 第2回富山レジャラン杯
開催日:2008年12月21日(日)
開催地:富山レジャーランド小杉店
富山県射水市大江1243-5
電話:0766-55-4559
エントリー: Webにて事前エントリー
ルール:本選に準ずるもの(チーム内3キャラ使用、キャラ変更無しなど)
大会形式:5on5勝ち抜き戦。予選→プレイオフ→決勝トーナメント
詳細はVFR HP:http://www.beat-tribe.jp/　にて

よもやまインフィニティ
バチャっ子インフィニティ5では、「VF5」に関する各種を募集中です。イベント告知やプレイ中の疑問、アルカディアバーチャライターへの質問、オススメバーチャスポットの紹介、「ちび太」へのイベント依頼など、とりあえず関係のありそうなネタは当コーナーまで。投稿は→vf5@arcadiamagazine.com

EVENT 晩秋の新潟は56チーム参加! 激闘を制したのは古(いにしえ)のコンセプトチーム!?

「The 11th P-CUP」RESULT

秋の連休に開催された伝統の大会は、今期最多参加となる56チームをマーク! 闘いはトーゼンし烈さを極めることとなり、いやおうなく好勝負を演出。「ちびたろう」の4タテ劇、東西対決再戦(今回は東が勝利)、今作でジャンにキャラ変更を敢行したレジェンド超人「ブンブン丸」率いる【ブンブン丸軍団】ベスト4進出など、いずれもキビシイ展開からトピックが生まれた。

中でも注目は2/28というプレイオフから這い上り、最後は「ジン」怒とうの7連勝というド派手なフィニッシュを決めた【26 -TWENTY SIX-】(全員26歳)。だれもがナットクせざるを得ない会心のV劇を見せてくれた!



"ハゲしい"展開を制し優勝を勝ち取った、コンセプトチーム【26】。"結束力"が"光った"!?

信州ラーメン博	ユウ/調教師/かるかげ/銀狼/でーち
東海プテラノドン	ちの/けーじぃ/組長/ホソゴウ/ジュリエッタ
ふれあいの町☆萩窪	夏村..テリー たらみ ヒケ3 ホルノ ふるは
26 -TWENTY SIX-	ジン ささき コーシャス 祐天寺 イトシュン
渋川組	渋川 流 腐んふく 河井 聖矢 よろしこ リネ
村岡同情	村岡名人 鬼灯 シュウ がま/ちゃまん
「老舗旅館」村田屋	村田源二郎/あうる/こえど/SUPER HOUSEN/無銭w
チーム田中	タナジェフ/よし男/以蔵/KAMISORI/ヒゲぼうず
新潟POPY 黄金世代	まこと/すぐる/くるは～/天心/セルフマン
いのさわら塾	いのさわら/がまあらし/余語 山本/デビフル
ブンブン丸軍団	ブンブン丸/ムッキー晶/シヴァ/華火/ニステル
CR舐め物語	新監督 江川 卓(30)/らるふ。/トゥウェンティーワン/釈迦嵐/まろ
敗者復活	ちび太/磁石/ザ・ゲリラ/マスク・ト・ヒジテツ/スナック真弓
ニュートン大山ライオンズ	ゼットマン/きっさ/かまあげ/こーちゃん/板橋ザンギエフ
プロジェクトP	裏大須/ケイスタ★/とまりおん/不動/名古屋あいり～ん
古賀になってみた	YOU/ホームステイアキラ/ジョセフ/矢永/マッハ

WINNER
【26 -TWENTY SIX-】

日本縦断ゲームセンターマップ

ゲセマップ 2周目

レイクタウン、ゲームも「心地いい」!



イラスト：斉藤コーキ

今月の記者たち

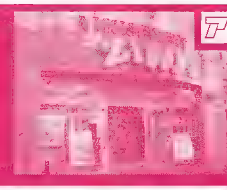


今月は、埼玉県の南東部に位置する越谷市と吉川市に突撃! ビデオゲームに力を入れている店舗が意外に多く、取材中ながらもワクワクしてきました。対戦も盛んなので、腕に自信のある格闘ゲーマーはぜひ遠征を!



日本最大のショッピングセンターに行けるということで、テンションは最初からクライマックス! しかし、スケジュールの関係でゆっくり見られず、ちょっと寂しい今日このごろです。今度はプライベートでゆっくり見てきますよ!

ゲームパーク Zippy



住所：埼玉県越谷市南越谷 [illegible]
TEL：048-961-4967
営業時間：10:00～23:50（日曜10:00～[illegible]）
URL：http://dreaminfinity.jp/zippy/

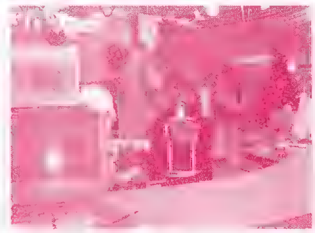
ビデオ　カード　プライズ　シール機　その他

DB「ビデオゲームとシール機がメインという、珍しいお店だ。『鉄拳6』や『メルブラ』といった格闘ゲームはもちろん、『ロード オブ ヴァーミリオン』や『ベースボールヒーローズ2008』などのカードゲームが堪能できるぞ」

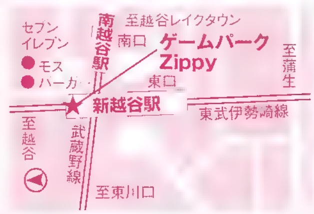
ミスX「シール機コーナーではコスチュームの貸し出しサービスも! ゲームやアニメキャラクターの衣装が、たくさん用意してありましたよ!」



カードゲームの充実度は越谷でもかなりのもの。他店には無いゲームが多数設置されていた



シール機コーナーでは、クリスマスイベントを企画中とのこと。興味のある人はお店にGO!!



スタッフより

名作から最新作まで、幅広くビデオゲームを取りそろえております。また、人気の音ゲーや『鉄拳6』、『VF5R』なども多数ご用意! 武蔵野線の南越谷駅と伊勢崎線の新越谷駅から徒歩1分と、アクセス簡単!! ぜひぜひ当店へお立ち寄りくださいませ!

ナムコランド イオンレイクタウン店



住所：埼玉県越谷市東町2-1-1 [illegible]
TEL：048-990-3330
営業時間：10:00～22:00
URL：http://www.namco.co.jp/[illegible]

プライズ　シール機　その他

ミスX「10月2日にオープンしたばかりの大型ショッピングモール、イオンレイクタウン内のゲームセンターです。さまざまなジャンルがそろっていますが、なかでもプライズやメダルが充実していますね～」

DB「大型メダルゲーム『ガリレオファクトリー』が目を引くな～。また、キッズカードやレースゲームのラインナップの充実ぶりもお見逃しなく!」



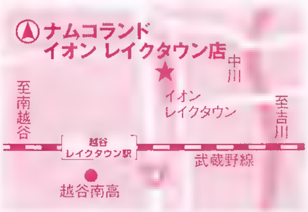
メダルゲームは「ガリレオファクトリー」を始めとする大型プッシャーマシンが大人気。



ぬいぐるみやフィギュア、はたまた雑貨やお菓子など、プライズの種類は多岐に渡る



「マリオカート2」や「イニD4」、「湾岸3」といったレースゲームがズラリと並ぶ!



スタッフより

当店は、お客さま全員が安心して遊べる店づくりを目指しております。また、クレープやソフトクリームなどが味わえる、スイーツカフェテリアも併設! ファミリーやカップルはもちろん、コアなゲームファンも楽しめる多彩なラインナップで、みなさまのご来店をお待ちしております!

アミューズメントプラザ ソラリス



住所：埼玉県越谷市南越谷 [illegible]
TEL：048-990-2031
営業時間：10:00～24:00
URL：http://www.am-solaris.com

ビデオ　プライズ　音ゲー　その他

ミスX「ビデオ、メダル、プライズの三拍子がそろったお店です。ゲーム大会などのイベントを積極的に開催しており、なかでも『QMA』シリーズの大会は最大100人もの参加者が集まるそうですよ!」

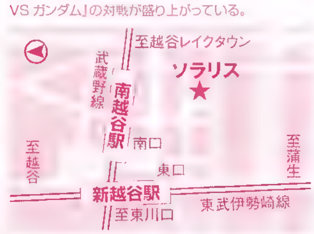
DB「『QMA5』は、毎月第1、第3日曜日に大会を。毎週月曜日は100円2クレジットのサービスを実施中だ。また、毎週木曜日は『鉄拳6』の100円2クレジットサービスを行なっているぞ!」



ビデオゲームコーナーでは「鉄拳6」と「ガンダム VS ガンダム」の対戦が盛り上がっている。



「QMA5」コーナーには、大会の告知ポスターや外部モニターが設置されているぞ。



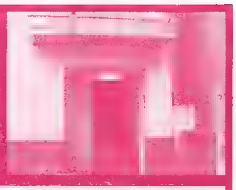
スタッフより

毎月さまざまなゲーム大会を実施しております。遠方からもたくさんのお客さまがいらっしゃいますので、ぜひみなさまもご参加下さい! また、ネットワークゲームや音ゲーといった人気ゲームの、100円2クレジットサービスなどのイベントも開催しております。



今月はスケジュールの関係で名物料理は堪能できませんでしたが、そのかわりにイオンレイクタウンのフードコートを散策してきました。特に印象に残ったのが、ナムコランドイオンレイクタウン店に併設されているスイーツカフェテリアで販売中の揚げパンソフトクリーム(取材中から気になって仕方なかった)。あたたかい揚げパンと冷たいソフトクリームのコラボが独特な、なかなかの逸品でした!

ゲームセンター ビッグワン



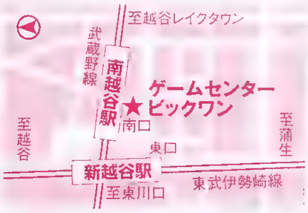
住所：[illegible]越谷市[illegible]谷1-[illegible]
TEL：048-987-3226
営業時間：10:00～24:00

ビデオ

DB「約25年も前からビデオゲーム一筋で近隣のゲーマーとともに歩んできた、老舗のゲーセンだ。『ストⅣ』から『チャタンヤラークーシャンク』までという、幅広いラインナップには脱帽!」
ミスX「"天下一武闘会"という各種ゲームの大会を頻繁に開催! また、過去には『バトルガレッガ』などのSTGイベントを開催し、好評を博したそうです」



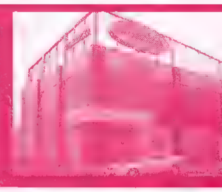
対戦コーナーには常に人だかりが! 基本的に1プレイ50円というのもサイフに優しい。



スタッフより

JR南越谷駅と東武伊勢崎線新越谷駅から徒歩3分。今どき珍しい、ビデオゲームオンリーのゲームセンターです。対戦格闘ゲームはもちろん、シューティングゲームやアクションゲーム、レトロゲームを多数設置。興味のあるかたは、ぜひ足をお運びください!

ナムコランド越谷店



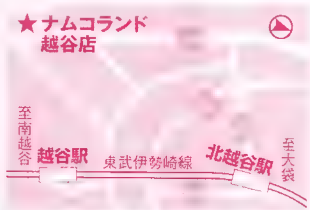
住所：[illegible]越谷市[illegible]2-[illegible]
TEL：048-960-2021
営業時間：10:00～23:45
URL：http://www.namco.co.jp/[illegible]/koshigaya[illegible]

ビデオ　プライズ　その他

ミスX「国道4号線に面した、大型ゲームセンターです。1Fはプライズとビデオゲーム、2Fはメダルゲームという構成になっており、ファミリー層からマニアまで幅広く楽しめますよ♪」
DB「レトロゲームのリクエストサービスや、各種イベントを積極的に実施! もちろんクリスマスやお正月イベントも企画中とのことだ!!」



『鉄拳6』の対戦台は4セット。「拳道場」と呼ばれる公式大会も実施している。



スタッフより

『鉄拳6』の対戦はもちろん、『湾岸3』や『ドルアーガオンライン』が今なお熱いゲームセンターです。そしてプライズコーナーの景品充実度は、県下一と自負しております。とくに『ドラゴンボール』シリーズの景品に、無いものはありません! ぜひご来店ください!!

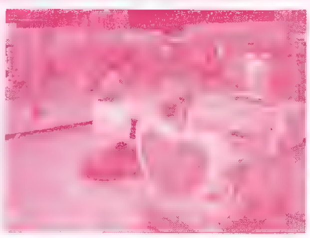
ゲーム空間ライズ



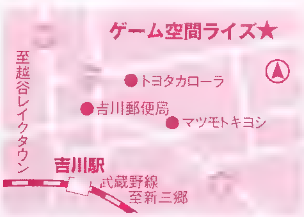
住所：[illegible]玉県吉川市[illegible]
TEL：048-983-5585
営業時間：10:00～21:00
URL：http://www.[illegible]

プライズ　ビデオ　その他

DB「ショッピングセンター、コッコロ吉川の3Fにあるゲームコーナーだ。プライズやメダル、そしてキッズカードゲームが中心だが、ゲーマー向けのビデオゲームも取りそろえているぞ」
ミスX「キッズカードゲームの大会は地元の子供たちの間で盛り上がっているそうです。また、ライズの日（毎週金曜日）はメダルゲームが当たりやすくなるとか!」



ぬいぐるみやお菓子といったファミリー向けの景品から、マニア向けのフィギュアまで充実。



スタッフより

明るく清潔な、ファミリー向けのゲームコーナーです。とはいえ、音ゲーや『QMA5』、そして『VF5R』といったビデオゲームも設置! プライズのラインナップと取りやすさにも、自信がありますよ。吉川へお越しの際は、ぜひ遊びに来てくださいませ!!

セガワールド吉川



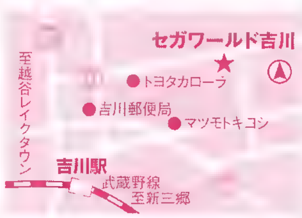
住所：[illegible]玉県吉川市[illegible]
TEL：048-983-0481
営業時間：11:00～24:00（[illegible]10:00～24:00）
URL：http://location.sega.jp/loc_web/sw_yoshikawa.html

ビデオ　プライズ　その他

ミスX「プライズやメダルゲームのみならずビデオゲームにも力を入れている、セガの直営店です。『ガンダムVS.ガンダム』や『連ザⅡ』、『GCB』といったガンダムゲームの人気も高く、『GCB』は月イチで大会を開催中です」
DB「吉川はゲーセンの数が少なめなので、ラインナップが豊富なお店があるのは本当にうれしいな!」



『VF5R』の対戦は、地域で一番の盛り上がり! ゲーム大会も定期的に開催しているぞ。



スタッフより

『WCCF』や『三国志大戦3』といった大型カードゲームからレトロゲームまで、さまざまなゲームを取りそろえております。『VF5R』の対戦も盛り上がっていますよ! また、最新メダルゲーム『ガリレオファクトリー』も好評稼動中!! ぜひご来店くださいませ!

このマークのある店はアルカディアクーポン加盟店です。アルカディアクーポンの詳しい情報は000ページへ。

ご当地情報局

国内最大級のショッピングモール開店!!





二周目も始まったばかりです。読者の皆さまのよりの協力をお願いしております。「地元の変わったゲーセンの紹介」や、「こんなところにゲームが置いてあるよ」など何でもお願いします!!
あて先は、〒102-8790 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは、Location@arcadiamagazine.comです。

今月の数字

1972年

12月に稼働予定の『タツノコVS.カプコン クロスジェネレーションオブヒーローズ』にも登場の初代『科学忍者隊ガッチャマン』が放映開始した年。

『ブレイブルー』サントラ発売

http://www.team-e.co.jp/

『ギルティギア』シリーズを世に送り出したアークシステムワークスの新作格闘ゲーム『ブレイブルー』のサントラCDが、12月24日（水）に発売！『ブレイブルー』は『ギルティギア』シリーズのゼネラルプロデューサーである石渡太輔氏がサウンドプロデューサーを務めており、ヘヴィかつスピード感あふれるサウンドを楽しめる。また、楽曲のすべてをフルバージョンで収録。開発スタッフのコメントなどを収録したブックレットも付属するという、ボリューム満点のアルバムだ。

ゲームセンターでは、周囲の音によってプレイ中のゲームの音楽が聞き取りにくいのも事実。このサントラCDを手に入れ、迫力のサウンドをじっくり堪能しよう！

商品概要

商品名：BLAZBLUEオリジナルサウンドトラック
発売日：2008年12月24日（水）
仕様：CD 2枚組
収録内容：アーケードで流れる楽曲のすべてを、フルバージョンで収録予定
品番：KDSD-00253,254
価格：3,360円（税込）
発売元：株式会社ティームエンタテインメント

ブックレットは充実のライナーノーツを掲載。制作スタッフの声も聞け他方面から楽しめるCDとなっている。なお初回版には、特典として描き下ろしオリジナルステッカーが封入される。



PRESENT

紹介したブレイブルーオリジナルサウンドトラックを3名様にプレゼント！　詳しい応募方法は137ページで。

カプコン大格闘祭開催される

http://www.capcom.co.jp/

カプコンの新作対戦格闘ゲームを体験できるイベント「カプコン大格闘祭～俺より強い奴に会いに行く2008～」が、11月3日に東京・品川インターシティホールにて開催された。

会場には『ストリートファイターIV』のアーケード版やPS3版、Xbox360版に加え、今年の12月に発売となる『Fate/unlimited codes』のPS2版や『タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES』のアーケード版やWii版が設置され、自由に遊ぶことができた。また、会場ではアーケード版『ストIV』の全国大会予選が開催。総勢64名の猛者たちを制したのは、なんとダルシム使いの「つんにゃお」選手。優勝した「つんにゃお」選手には、全国大会の出場権と「2008 要注意人物」の称号、そして家庭用『ストIV』が発売後に贈られる権利などが授与された。



『LoV』プライベートイベントリポート

http://www.square-enix.co.jp/lov/

現在、全国のゲームセンターで公式大会が開催されている、スクウェア・エニックスのアーケード用カードゲーム『ロードオブヴァーミリオン（以下『LoV』）』。そのプライベートイベント「OVER the LORD ～序章 ロードたちの集い～」が、10月25日（土）にエンターブレインのイベントスペース「WinPa」にて開催された。

イベントは、開発スタッフやシナリオを手がけた七月鏡一氏へのインタビューからスタート。ニューバージョンの情報や、プロモーションカード(EXカード)、サウンドトラックの発売決定、マッチングシステムの変更など盛りだくさんの内容で、会場に集まったファンを大いに沸かせていた。

続いて、『LoV』の有名ランカーであるfan114氏と栄斗氏を交え、対戦会を実施。全国ランカーの強さを見せつける、見ごたえのある勝負が展開された。対戦会終了後には、全国大会のルールに則したデッキ構築などの講習会や、イラストレーターへのインタビュー、サイン会やカードのトレード会などが行なわれ、最後に特製グッズが当たるプレゼント抽選会を実施。『LoV』初のイベントは、盛況のうちにその幕を閉じた。

開発からは柴プロデューサー（左）と上原ディレクター（右）が参加。





イラストレーターの御三名も参加。写真左から皆葉英夫さん、塚本陽子さん、駒田絹さん。

PRESENT

[illegible]を4種各1名様にプレゼント！　詳しい応募方法は137ページで。

リニア vs. エクサム イベント開催

http://examu.co.jp/LvsE/

ゲーム音楽イベント「LINEAR」と、『アルカナハート』シリーズでおなじみのエクサムがコラボレーション！ 2009年1月24日（土）、Studio Cube 326（東京・港区）にて「LINEAR vs. EXAMU」が開催される。当日は、株式会社スーパースィープから発売される「アルカナハート リミックスCD（仮）」の先行販売や、参加アーティストや声優によるライブ、トークショー、グッズ販売など、さまざまな企画が目白押し。また、年末開催の冬コミ・スーパースィープ企業ブースでは「アルカナハート リミックスCD（仮）」のフライヤー付きCDが配布される。

イベント概要

日時：2009年1月24日
13時～19時（20時完全撤収）
場所：Studio Cube 326（町田）
※イベント詳細に関してはイベント特設HPで確認をお願いします。

VF5R公式全国大会「格闘新世紀V」続報

http://am.sega.jp/utop/news/vf5r_kaku5/index.html

約4カ月にわたって実施される、『VF5R』初の公式全国大会「格闘新世紀V」が、11月29日（土）にスタートした。予選大会は2009年1月25日（日）までの期間中に、全国のゲームセンターで実施。2009年1月～3月にかけてエリア決勝が開催、上位入賞者は2009年3月14日（土）の全国決勝大会に出場できる。決戦の舞台となるのは「東京ファッションタウンビル（東京・有明）」だ。

予選大会実施店舗や日程などは、「格闘新世紀V」大会公式ページにて記載。まだ予選参加を受け付けている店舗もあるので、腕に自信のあるプレイヤーはチェックしておこう！

予選大会概要

日程：2008年11月29日（土）～
2009年1月25日（日）
開催店舗：全国500店舗以上
参加費、定員：100円/32名

東京ジョイポリス情報

http://sega.jp/joypolis/tokyo/

お台場の東京ジョイポリスでは、12月23日（火）までの土日祝日と、12月24日（水）と25日（木）の期間中、「スウィーツ・スノー」と題した演出が行なわれる。期間中の各日は、13時と17時半に3F中央吹抜け部分の照明が暗転。ピンク色の雪が舞い降りるとともにBGMや映像が流れ、館内がロマンチックなムードに包まれるのだ。

また、12月23日（火）と24日（水）の19時からは、3FのVステージにて旬のアーティストによるライブイベントを開催！

今年のクリスマスはジョイポリスで、恋人とともに甘くロマンチックに過ごしてみては？



PRESENT

東京ジョイポリスパスポートを5組10名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は137ページで。

ナンジャタウンイベント情報

http://www.namja.jp

ナムコ・ナンジャタウン（東京・池袋）では、200種類ものチョコスイーツが一堂に会する「チョコレート博覧会」が、昨年に続き今年も開催中！ 日本各地はもちろん、世界中から集められた魅惑のチョコレートを、心ゆくまで堪能できる。見た目のインパクトが絶大なものから、味が一風変わったもの。そして王道の絶品チョコレートなど、そのラインナップは多種多様だ。（※2009年3月15日まで開催）

また、昨年好評を博したチョコレートの噴水「チョコレートファウンテン」がパワーアップ！ 赤、青、緑といった7種類のカラフルなチョコレートの噴水に、イチゴやマシュマロを付けて味わうことができるぞ。



PRESENT

ナンジャタウンパス[illegible]トを5組10名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は137ページで。

アドアーズ銀座店「メダルカジノ店」オープン

http://www.adores.jp/

10月25日（土）、ゲームセンター「アドアーズ銀座店」の地下2Fに、カジノフロアがオープン！ ポーカーやルーレットといったアダルトなゲームを楽しめる。10月24日（金）のオープニングイベントには、俳優の石田純一氏が登場。大人の遊びについて熱く語り、会場を盛り上げていた。

店舗概要

店名：アドアーズ銀座店
所在地：東京都千代田区有楽町2-3-5
ORE有楽町
最寄り駅：日比谷駅（東京メトロ日比谷線）
営業時間：10:00～23:45



DVD&ブルーレイ『スターシップ・トゥルーパーズ3』発売

http://starship3.jp/

『ロボコップ』や『トータル・リコール』を手がけた、奇才ポール・バーホーベン監督のSF映画『スターシップ・トゥルーパーズ3』のDVD&ブルーレイが好評発売中！ 戦争に対する風刺と異様なまでのテンションの高さが話題となった1作目に立ち返り、地球連邦軍と虫型生物バグズとの最終局面が描かれている。前2作で実現できなかったパワード・スーツ"マローダー"と、新種の大型バグズとの戦いは必見！



シリーズ最終章となる戦いを自身の目で確認してほしい。

商品概要

商品名：スターシップ・トゥルーパーズ3 デラックス・コレクターズ・エディション（2枚組）
発売日：発売中
価格：4,179円（税込）
発売元：株式会社ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント

PRESENT

映画特製Tシャツを5名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は137ページで。

アルカディア データ ベース

ARCADIA DATA BASE

2008年10月16日～11月15日

ビデオゲームランキング

順位	前回	タイトル（メーカー）	ポイント
1	→	鉄拳6＜バンダイナムコゲームス＞	308.2
2	→	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム＜バンダイナムコゲームス＞	264.9
3	NEW	MELTY BLOOD Actress Again＜エコールソフトウェア＞	224.3
4	→	STREET FIGHTER Ⅳ＜カプコン＞	204.6
5	↓	Virtua Fighter5 R＜セガ＞	183.1
6	→	GUILTY GEAR XX ΛCORE＜アークシステムワークス＞	164.7
7	↓	アルカナハート 2＜エクサム＞	124.1
8	→	Fate/unlimited codes＜カプコン＞	110.7
9	↑	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連邦 vs. Z.A.F.T.Ⅱ＜バンダイナムコゲームス＞	84.6
10	↑	怒首領蜂　大復活Ver.1.5＜ケイブ＞	81.3

第3位　MELTY BLOOD Actress Again

PICK UP!



初登場でいきなり3位にランクインした『MELTY BLOOD Actress Again』。魅力的なキャラもさることながら、システム周りも前作よりパワーアップし、より白熱した対戦が楽しめる。

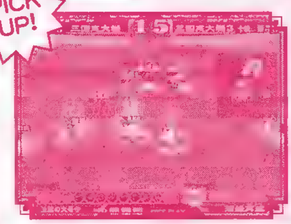
メーカー	エコールソフトウェア
ポイント	224.3

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

順位	前回	タイトル（メーカー）	ポイント
1	↑	機動戦士ガンダム 戦場の絆＜バンダイナムコゲームス＞	308.2
2	→	WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Club 2006-2007＜セガ＞	299.3
3	NEW	三国志大戦3 蒼天の龍脈＜セガ＞	288.6
4	↓	麻雀格闘倶楽部7＜KONAMI＞	254.4
5	↓	DrumManiaV5 Rock to Infinity＜KONAMI＞	207.9
6	↓	GuitarFreaksV5 Rock to Infinity＜KONAMI＞	136.1
7	↑	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 エボリューション＜セガ＞	111.3
8	↓	beatmaniaⅡDX 15 DJ TROOPERS＜KONAMI＞	92.7
9	↓	ハーフライフ 2 サバイバー Ver.2.0＜タイトー＞	90.0
10	↓	pop'n music16　PARTY♪＜KONAMI＞	85.4

第3位 三国志大戦3 蒼天の龍脈

PICK UP!



『三国志大戦3 蒼天の龍脈』では新勢力・漢が登場し、各勢力にカードも増えたことによりデッキ構築の面白さがさらに増した。より深みのある対戦が楽しめるようになっているぞ。

メーカー	セガ
ポイント	288.6

●協力店舗（50音順）

AMUSEMENT LAND Kyontagon	東京都新宿区百人町1-18-11	☎ 03-5330-6226
AMUSEMENT LAND Kentagon	東京都新宿区百人町1-10-7	☎ 03-5386-2460
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2　アルファビル	☎ 03-5330-8595
グッディ21	東京都江東区北砂7-4-4	☎ 03-5690-0821
Game in えびせん	東京都練馬区旭丘1-75-12 ヤジマビル 2F	☎ 03-6909-4776
ゲームスポットハロウィン	島根県出雲市渡橋町985-3	☎ 0853-23-0731
GAME'S MILK	京都府宇治市大久保町北ノ山101-5	☎ 0774-44-5770
ゲームBOX.Q2	愛知県名古屋市中村区則武1-16-8　第1Uコーポ1F	☎ 052-452-0920
GAME41	北海道札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイヤルハイツビル 1F	☎ 011 751-9772
TAC　北方店	福岡県北九州市北方4-1-11 1F	☎ 093-941-9022
チャレンジャー ABABA天神橋店	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	☎ 06-6357-6677
チャレンジャー ガムガム店	大阪府吹田市岸部南1-24-9	☎ 06-6317-0433
VIRGO 草加店	埼玉県草加市西町1184-1	☎ 048-924-0432
BIG WAVE 東村山店	東京都東村山市本町2-12-7	☎ 042-390-7196

てあたりしだい ゲームリスト

●2008年12月稼動予定タイトル		
GTIクラブ　スーパーミニ・フェスタ!	KONAMI	バラエティドライブゲーム
のびてけ!　ビョンビョン大作戦	KONAMI	体感型ビデオゲーム
DanceDanceRevolution X	KONAMI	音楽
R改:アルティメット ストリート レーシング	セガ	レース
タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES	カプコン	対戦格闘
鉄拳6 BLOODLINE REBELLION	バンダイナムコゲームス	対戦格闘
湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3 デラックス	バンダイナムコゲームス	レース
太鼓の達人12	バンダイナムコゲームス	音楽
●2008年稼動予定タイトル		
DRAGON DANCE	サクセス	パズル
●今冬稼動予定タイトル		
三国戦記2 乱世英雄	IGS	横スクロールアクション
デモンブライド	エクサム	2D対戦格闘
MONSTER AncientCline	エクサム	2D対戦格闘
愛されるより愛シタイ-THE HOUSE OF THE DEAD DX-	セガ	ガンシューティング
ネットワーク対戦クイズ Answer×Answer2	セガ	クイズ
HERLEY-DAVIDSON KING OF THE ROAD	セガ	レース
機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT	バンダイナムコゲームス	チームバトルアクション
トラブル☆ウィッチーズAC-アマルガムの娘たち	冒険企画局	シューティング
●2009年春稼動予定		
THE KING OF FIGHTERS XII	SNKプレイモア	2D対戦格闘
HUMMER	セガ	レースゲーム
Touch Striker	セガ	ビデオゲーム
セニョール　ニッポン!	タイトー	多人数参加型パーティーゲーム
エレベーターアクション デスパレード	タイトー	アトラクション型ガンシューティング
ホッピングロード	タイトー　ウィズ	体感型ホッピングレース
RAIZING STORM	バンダイナムコゲームス	ガンシューティング
●稼動日未定タイトル		
悪魔城ドラキュラ The ARCADE	KONAMI	アクション
pop'n music 17 THE MOVIE	KONAMI	音楽
SketcheR	JUST ONE	リズムアクション
オトメクライシス	エクサム	美少女タイマンアクション
テーブルゲームオンライン GTO 死神の遊戯	エクサム	テーブルゲーム
旋光の輪舞 Dis-United Order	グレフ	対戦アクションシューティング
弐輪 NIRIN	バンダイナムコゲームス	バイクレース
箱つみMAX	フウキ	対戦型パズルアクション
天までマイル!	フウキ	対戦型パズルアクション

全国ゲームセンターイベント準備会発

ゲームセンターイベントリスト

Nov. 2008

気がつけばもう12月。年末シーズンということで、多くの大会が開催を予定されている。今年に悔いを残さないよう、年越し前に好きなゲームで遊びまくろう！

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告無く変更される場合があります。



北海道

★スガイコトニ
札幌市西区琴似3条1-1-20　☎011-640-2345
http://hp.kutikomi.net/gameibento/

12/27	14:00	ポップンミュージック16 シングル＆チーム大会 ◆詳細はHP参照

宮城県

★ネオジオボウル　仙台名取店
名取市飯野坂宇土城堀143　☎022-383-1811

12/6	16:00	クイズマジックアカデミー５ 店内大会
12/7	12.00	ガンダムVS.ガンダム 大会
12/13	16:00	頭文字Dver.4改 大会
12/14	16:00	戦場の絆 大会
12/20	21:00	鉄拳6 イベント
12/21	16:00	戦場の絆 大会
12/27	16:00	クイズマジックアカデミー５ 店内大会
12/29	12:00	ガンダムVS.ガンダム 大会

※受付は開始1時間前より　詳しくは店内POPを参照



群馬県

★ルパン122
邑楽郡邑楽町中野1593　☎0276-88-7510
http://lupin122-web.hp.infoseek.co.jp/index.html

12/7	15:00	鉄拳6 大会 ◆トーナメント＋上位4名の総当たり戦
12/21	15:00	ストⅣ 大会
12/21	18:00	ストⅣ 2on2 大会 ◆チームの組み合わせはランダム

茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3　☎029-244-9900
http://www37.tok2.com/home/sakuranomakiap/

12/13	21:00	VF5R 公式大会 ◆参加費100円
12/20	18:30～23:30	VF5R 公式オープンバトル ◆参加費はプレイ料金のみ

★アミューズメント　コーラルパーク　土浦店
土浦市大和町2-1　Patioビル2階　☎029-835-5689

12/07	18:00	湾岸ミッドナイトMT3 四人対戦祭り
12/13	16:00	ガンダムSEED2 2on2大会 ◆定員16組32名
12/14	14:00	クイズマジックアカデミー５　BBM大会 ◆最大定員32名
12/20	16:00	ガンダムVS.ガンダム 2on2大会 ◆定員16組32名
12/23	20:00	VF5R　格闘新世紀V　店舗大会 ◆定員32名
12/27	21:00	VF5R　公式大会 ◆定員64名
12/28	16:00	MBAA大会 ◆定員32名
12/28	17:00	VF5R　公式オープンバトル

埼玉県

★セガ ワールド 飯能
飯能市岩沢189-1　☎042-972-6989
http://location.sega.jp/loc_web/sw_hannou.html

12/28	18:30	GGXX 大会 ◆参加費100円 詳細は店舗HPにて

★BOO-BOSSBOSS所沢店
所沢市東狭山ヶ丘6-2838-3　☎04-2929-8333
http://k-sal.jp/booboss/

12/14	15:00	クイズマジックアカデミー５トーナメント大会

★ゲームセンターリンリン
熊谷市籠原南3-445　☎048-533-3054

12/13	19:00	パカパカパッションSP 大会
12/27	19:00	パカパカパッション2 大会
毎週土曜	18:30	MBAA 大会
毎週土曜	20:00	GGXX Λ CORE 大会

千葉県

★ゲームチャリオット五井店
市原市五井中央西2-1-2　☎0436-23-5533
http://www.gamechariot.com/

12/6	17:00	ブレイブルー ランダム2on2大会 ◆クジ引きによる2on2大会
12/7	17:00	ストⅣ ランダム2on2大会 ◆クジ引きによる2on2大会
12/13	14:00	Fate チャリオット合同大会 決勝大会 ◆詳しくはHP参照
12/14	18:00～21:00	VF5 公式オープンバトル ◆野試合形式によるバトルロイヤル

※エントリー締め切りは大会開始30分前まで　詳しくはHP参照

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-2　☎0120-010-267

12/7	16:00～21:00	VF5R オープンバトル ◆カード保有者のみ
12/14	17:00～18:00	ストⅣ 大会 ◆定員16名　カード保有者のみ
12/21	17:00～18:00	VF5R 公式大会 ◆定員16名　カード保有者のみ
12/28	17:00～18:00	鉄拳6 称号杯 ◆定員16名　カード保有者のみ

★ラッキー千葉店
千葉市中央区中央2-3-16　マルエイ第7ビル1～3階　☎043-227-6447
http://www.lucky-net.co.jp/tibaten/index.htm

週替り	終日	対戦格闘ゲームフリープレイ ◆参加費300円　詳細は店頭かHPで
12/7	13:00	クイズマジックアカデミー５ 大会

東京都

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2アルファビル　☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

備考欄参照	10:00～15:00	戦場の絆 オフライン稼働 ◆開催日:12/6・7・13・14・20・21・23・27・28　オフラインでの稼働 17時まで延長も
12/7	15:00	ガンダムVS.ガンダム 2on2大会 ◆参加費無料　２本先取制　試合内の同機体使用禁止
12/14	15:00	ブレイブルー 大会 ◆参加料無料
12/21	13:00	ストⅣ 公式大会予選
12/31	23:00	ザ・ランブルフィッシュ２ 大会 ◆詳細は主催者HP（http://pugyapugya blog74.fc2.com/）参照

★ゲームニュートン　大山店
板橋区大山町25-8　野口ビルB1　☎03-3554-2668
http://www.game-newton.co.jp

12/7	17:30	SCⅢAE SCNランバト
12/12	20:00	すっごい！アルカナハート2 ランバト
12/13	20:00	スパⅡX 新ランバト(仮) ◆2on2
12/20	20:00	ストⅢ3rd クーペランバト前哨戦 ◆2on2
12/21	17:30	すっごい！アルカナハート2 2on2大会
12/26	20:00	すっごい！アルカナハート2 ランバト
12/28	11:00	VF5R 東西ベイエリアカップ Vol.2 ◆詳しくはVFRのHPを参照

★クラブ セガ 新宿西口
東京都新宿区西新宿1-12-5　西口三平ビル　☎03-3349-0257
http://location.sega.jp/loc_web/cs_shinjukunishiguchi.html

12/2	19:00	ストⅣ ランバト
12/6	16:00	ストⅣ 2on2大会
12/9	19:00	ストⅣ ランバト
12/13	16.00	すっごい！アルカナハート2 大会 ◆アルカナ変更可
12/14	13:00	ストⅣランバト外伝　百死期 ◆カード使用
12/16	19:00	ストⅣランバト
12/20	16:00	月華の剣士2大会 ◆剣質変更可
12/23	19:00	ストⅣランバト
12/30	19:00	ストⅣランバト
12/31	18:00	SC3AE 2on2大会

※18:00以降開始のイベントは、18才以上のみ参加可

★石神井公園駅前センター
練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル2F　☎03-5393-6284
http://shakujii.jp/

12/12	19:00	SCⅢAE 大会
12/27	19:00	鉄拳6 3on3大会

★池袋GiGO
豊島区東池袋2-21-1 TECH35ビル　☎03-3981-6906
http://location.sega.jp/loc_web/ikebukuro_gigo.html

12/3	19:30	すっごい！アルカナ2 大会
12/4	19:30	ブレイブルー
12/8	19:00	VF5R 公式オープンバトル ◆通常対戦・カード必須
12/10	19:30	MBAA ランダム2on2 ◆定員先着32組
12/11	19:30	ストⅣ 大会
12/14	15:00	パワスマ3 大会
12/17	19:30	Fate 大会
12/18	19.30	ブレイブルー 2on2 大会 ◆定員先着32組
12/22	19:00	VF5R 公式大会 ◆カード必須 定員先着64名
12/24	19:30	すっごい！アルカナハート2 2on2大会 ◆定員先着32組
12/25	19:30	ガンダムVS.ガンダム 2on2大会 ◆定員先着32組
12/31	19:30	MBAA 3on3大会 ◆定員先着24組

★THE 3RD PLANET 昭島店
昭島市松原町1-6-14　☎042-500-1414
http://www.fukusensha.jp

12/7	15:00	麻雀格闘倶楽部7 店舗大会 ◆参加費100円　定員16名
12/14	14:00	湾岸MIDNIGHT 最速バトル IN 昭島 ◆参加費100円　定員16名
12/21	14:00	太鼓の達人 店舗大会 ◆参加費100円　定員16名
毎週月曜	終日	音ゲーの日 ◆通常+1曲サービス
毎週火・水曜	終日	クイズマジックアカデミー5 イベントDAY ◆100円2クレ
毎週木・金曜	終日	体感ゲームイベントDAY ◆ドライブゲーム、ガンシュー 100円2クレ



静岡県

★GAME USA
焼津市石津港町2-4　☎054-624-5237

12/6	18:00	VF5R オープンバトル
12/13	15:00	VF5R 公式大会
1/2	14:00	VF5R 格闘新世紀V

新潟県

★芸夢'S ZONE(ゲームズ・ゾーン)
新潟市東区南紫竹1-3-54　☎025-286-4117

12/1	18:00～21:00	ストⅣ フリープレイ
12/8	18:00～21:00	ガンダムVS.ガンダム フリープレイ
12/15	18:00～21:00	MBAA フリープレイ

★ゲームセンターテクノポリス
長岡市要町1-8-50　☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

12/7	16:00	第4回 ガンダムVS.ガンダム ポイントランバト ◆2on2 チームバトル
12/14	16:00	第3回 MBAA 定期大会
12/23	16:00	第4回 ガンダムSEED DESTINY ポイントランバト ◆2on2 チームバトル
12/23	18:00	第10回 VF5R オープンバトル
12/28	16:30	第22回 VF5R 公式大会 inテクノポリス ◆定員32名

※ 参加費1人100円 当日30分前エントリー可 詳しくはHPにて

福井県

★JOYLAND敦賀店
敦賀市木崎40-12　☎0770-37-1616
http://www.joyland.co.jp/

12/20	20:00	クイズマジックアカデミー５ 大会 ◆参加費無料　定員32名　クイズ形式・ジャンル縛りあり
12/27	20:00	三国志大戦3 大会 ◆参加費200円　定員16名
12月中	終日	OPEN1周年祭 ◆破格イベント開催！　詳しくは店内POP参照

★ジョイランド江守店
福井市江守中2-1508　☎0776-33-1900
http://www.joyland.co.jp/

12/6	19:00	すっごい！アルカナハート2 大会
12/7	20:00	三国志大戦3 大会 ◆トーナメント　舞系計略必須
12/21	未定	Quest of D VS大会
12/23	14:00	ブレイブルー 大会
12/28	14:00	MBAA 大会

※予定変更の場合あり



大阪府

★チャレンジャー ABABA天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F　☎06-6357-6677

12/7	17:00	Fate 2on2大会
12/14	17:00	MBAA 大会
12/21	17:00	ブレイブルー 大会 ◆参加費無料
12/28	17:00	ブレイブルー 2on2大会 ◆参加費１チーム100円
毎週日曜	10:00～15:00／17:00～22:00	Fate フリープレイイベント ◆大会開催時は、大会終了後から開始　参加費1人500円　18歳未満参加不可
毎週日曜	10:00～15:00／17:00～22:00	MBAAフリープレイイベント ◆大会開催時は、大会終了後から開始　参加費1人500円　18歳未満参加不可

※特記ないイベントは参加費100円　大会エントリー受付時間は、指定のない限り16:30まで

Event Pick Up !

第二回アカツキ電光戦記Ausf.Achse公式大会
第二次電光大戦 Adventskranz (アドヴェンツクランツ)

■協賛　SUBTLE STYLE(サトルスタイル)　http://subtlestyle.net/
■主催・運営・会場　KO-HATSU(コーハツ)　http://www.ko-hatsu.com/
■開催日程　1on1：12月20日(土)12:00 ～ ／ 2on2：12月20日(土)15:00 ～ ／ 3on3：12月21日(日)12:00 ～
■参加費　各大会1人100円
■賞品　オリジナルグッズ、他にポスターなどを予定（参加者に公式書き下ろしポストカード進呈）
■備考　団体戦への個人参加者にはチームメイトのあっせんあり。当日の混乱回避のため、事前のwebエントリー推奨。

『アカツキ電光戦記Ausf.Achse』の公式全国大会が、再び開催されるぞ！　今回も前回同様盛りだくさんな内容となっているようだ。また、全日程終了後に大会参加者を対象にフランクフルタークランツ立食会を開催するとのこと(無料)。素敵なプレゼントも用意してあるとか……!?

■お問い合わせ先：
KO-HATSU(コーハツ)　TEL：06-6352-3007　mail:info@ko-hatsu.com(担当：松井)

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9　☎06-6317-0433
http://www.challenger.jp/

毎週土曜	18:00	鉄拳6 大会
毎週日曜	19:00	カウンターストライク 3on3 大会

★ゲームプラザVIP茨木店
茨木市双葉町3-2　☎0726-33-4818
http://www.asmo-am.co.jp/ibaraki_vip/

12/7	15:00	MBAA 大会
12/14	15:00	カプエス2 大会
12/21	15:00	GGXX ∧ CORE 大会
12/28	16:00	V.セイヴァー 大会
12/28	終日	V.セイヴァー対戦会 ◆50円2クレ

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2　☎06-6389-8072

12/5	18:00	ブレイブルー大会
12/6	18:00	三国志大戦3大会
12/12	18:00	鉄拳6BR 大会
12/13	18:00	LoV 大会
12/19	18:00	ブレイブルー大会
12/20	18:00	三国志大戦3大会
12/26	18:00	鉄拳6BR 大会
12/27	18:00	LoV 大会

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2　☎0726-71-5123

12/6	16:00	VF5R 公式大会 ◆受付15:00
12/7	18:00	GGXX ∧ CORE 大会
12/13	15:00	ストⅣ 全国大会 店舗予選～エリア決勝 ◆10:00 ～ 14:00受付　18:00 ～エリア決勝
12/14	18:00	MBAA 大会
12/21	18:00	Fate 大会
毎週日曜	15:00	ガンダムVS.ガンダム 大会

★アミューズメントパーク　エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3　☎072-623-7161

12/2	19:00	ストⅣ 第1回ランバト
12/4	19:00	鉄拳6 第1回ランバト
12/7	20:00	VF5R 公式オープンバトル
12/9	19:00	ガンダムVS.ガンダム 第1回ランバト
12/11	19:00	ストⅣ 第2回ランバト
12/14	17:00	MBAA 大会
12/16	19:00	鉄拳6 第2回ランバト
12/18	19:00	ガンダムVS.ガンダム 第2回ランバト
12/21	20:00	VF5R 公式大会
12/23	19:00	ストⅣ 第3回ランバト
12/25	19:00	鉄拳6 第3回ランバト
12/28	17:00	Fate 大会
12/30	19:00	ガンダムVS.ガンダム 第3回ランバト
毎週土曜	25:00	WCCF 大会

※全大会(ランバト含む)参加費100円　詳しくは店内POPを参照

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3　☎06-6788-3500

12/7	18:00	VF5R　公式大会 ◆参加費100円　定員32名
12/14	15:00	MBAA 大会
12/21	15.00	クイズマジックアカデミー5 店内大会
12/28	15:00	ガンダムVSガンダム 2on2大会
12/28	16:00 ～ 21:00	VF5R　公式オープンバトル

※変更の場合あり　店舗にて確認のこと

★ゲームスペース　ベガス
大阪市北区天神橋4 12-24　☎06-6351-2889

12/20	19:00	ストⅢ3rdストライク 大会
12/21	19:00	ストⅣ 大会
12/27	19:00	鉄拳6 大会

★KO-HATSU (コーハツ)
大阪市北区天神橋2-2-21コーハツビル1F　☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

12/6	17:00	第21回アカツキ電光戦記AA大会
12/6	18.00	SC3AE SCNランバト第Ⅶ期(第1戦)
12/7	16:00	第66回 ザ・ランブルフィッシュ2大会
12/13	17:00	第13回 サムライスピリッツ閃 大会
12/13	18:00	第18回 キン肉マンMG2大会
12/14	16:00	第3回 すっごい!アルカナハート2 大会
12/20	12:00	第弐回 アカツキ電光戦記AA 公式大会1on1
12/20	15:00	第弐回 アカツキ電光戦記AA 公式大会2on2
12/21	12:00	第弐回 アカツキ電光戦記AA 公式大会3on3
12/27	17:00	第14回サムライスピリッツ閃 大会
12/27	18:00	第19回 キン肉マンMG2大会
12/28	16:00	第4回 すっごい!アルカナハート2 2on2大会
毎週金曜	18:00 ～ 23:00	アカツキ電光戦記AA 定額フリープレイ対戦会 ◆参加費500円

★ハイテクランド セガ アビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15　MMOビル8F ～2F　☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html

12/7	14:30	VF5R 格闘新世紀V 店舗予選 ◆11/30 9.30 ～受付開始 定員32名 \ 参加費100円
12/21	13:30	ストⅣ 全国大会 店舗予選～エリア決勝 ◆12/14 9:30 ～受付開始 定員32名 参加費無料　17:00 ～エリア決勝

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100　☎0774-43-9030

12/6	14:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
12/7	14:00	すっごい！アルカナハート2 大会
12/13	14:00	MBAA 大会
12/14	14:00	鉄拳6 大会
12/20	14:00	ガンダムVS.ガンダム　大会
12/21	14:00	GGXX ∧ CORE 大会
12/27	14:00	すっごい！アルカナハート2 大会
12/28	14:00	MBAA 大会
毎週日曜	終日	頭文字Dver.4改 100円2クレ設定

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12

12/7	18:30 ～ 23:30	VF5R 公式オープンバトル
12/21	19:00	VF5R 公式大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2　☎075-502-5765

12/7	17:00	ブレイブルー大会
12/14	17:00	MBAA大会
12/21	17:00	ブレイブルー 2on2大会
12/28	17:00	MBAA 2on2大会

★ネオアミューズメントスペースa-cho
京都市中京区東大文字町302-303 A-Braekビル2F　☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/index.html

12/4	19:00	第3回 MBAA 関西ランバト
12/6	17:00	第33回 ストⅢ3rd 関西ランバト 1on1
12/7	15:00	第89回関西 ストZERO3 ランバト2on2
12/11	19:00	第160回 GGXX 関西ランバト
12/13	12:00	クイズマジックアカデミー4大会
12/13	未定	LoV 大会
12/14	12:00	三国志対戦3 大会
12/14	14:00	ぷよぷよ通 大会
12/18	19:00	第4回 MBAA 関西ランバト
12/21	13:00	ストⅣ 公式全国大会予選
12/25	19:00	第161回 GGXX 関西ランバト

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14　☎0742-35-3208

12/6	19:00	MBAA 大会
12/7	15:00	湾岸ミッドナイト3 大会
12/13	19:00	ストⅣ 大会
12/14	15:00	頭文字Dver.4改 大会
12/20	19:00	すっごい！アルカナハート2 大会
12/21	15:00	MBAA 大会
12/27	19:00	GGXX ∧ CORE 大会
12/28	15:00	クイズマジックアカデミー5 大会
毎週日曜	終日	頭文字Dver.4改 100円2クレ設定

滋賀県

★アミューズメントジャングルクラブ堅田店
大津市今堅田2-39-22　☎077-573-7717

12/6	20:00	VF5R 公式大会
12/7	18:30 ～ 23:30	VF5R 公式オープンバトル
12/31	未定	GCB0083 大晦日大会
毎週金曜	20:00	WCCF ベルベーゼッ杯

兵庫県

★セガ ワールド つかしん
尼崎市塚口本町4-8-1　☎06-6420-3621
http://location.sega.jp/loc_web/sw_tsukashin.html

12/7	17:00 ～ 19:00	VF5R 公式オープンバトル
12/20	17:00	VF5R 公式大会 ◆16:00より受付開始
12/27	13:00	三国志大戦3 最強君主決定戦 ◆20日より受付開始

★三宮 SANX
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下404 ～ 407　☎078-271-0335

12/6	15:00	ブレイブルー大会(予定)
12/6	19:00	バーチャロン オラタン5.66 大会 ◆参加費無料
12/7	15:00	侍魂 天下一剣客伝大会 ◆シリーズ内でタイトルの変更あり
12/13	15:00	すっごい！アルカナハート2大会
12/14	16:00	VF5R 公式大会
12/14	18:00	MBAA ランバト
12/20	15:00	ブレイブルー大会(予定)
12/21	15:00	侍魂 天下一剣客伝大会 ◆シリーズ内でタイトルの変更あり
12/28	15:00	Fate 2on2大会
12/28	18:00	MBAA ランバト

※特記ないイベントは参加費100円



島根県

★今出屋鉄拳塾
松江市美保関町七類1520　☎0852-72-2550
http://jbbs.livedoor.jp/bbs/i.cgi/game/30116/1202598534/

毎週日曜	終日	鉄拳6BR・鉄拳TT・SCⅢAE 交流対戦会 ◆100円2クレ
12/6	20:00	鉄拳6今出屋特別称号争奪大会 ◆参加費100円
12/20	20:00	第1回鉄拳6BR今出屋王決定大会 ◆参加費100円

★セガ ワールド 松江
松江市嫁島町12-15　☎0852-23-2231
http://location.sega.jp/loc_web/sw_matsue.html

12/13	19:00	すっごい！アルカナハート2 大会
12/14	19:00	ストⅣ 全国大会予選
12/16	19:00	三国志大戦3 大会
12/23	20:00	VF5R 公式大会

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633　☎0858-23-5255

12/6	20:00	MBAA 大会
12/7	20:00	ストⅣ 大会
12/13	20:30	VF5R 公式大会
12/14	16:00 ～ 19:00	VF5R 公式オープンバトル
12/20	20:00	LoV 大会
12/23	20:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
12/27	20:00	鉄拳6 大会

※変更の場合あり　店舗スタッフまで確認のこと

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194　☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

12/6	20:00	ストⅣ 大会
12/7	14:00	MBAA 大会
12/13	20:00	VF5R 公式大会 ◆エントリー開始19:30
12/14	14:00	スト4 全国大会 店舗予選～エリア決勝
12/20	18:30 ～ 23:30	VF5R 公式オープンバトル
12/21	14:00	ブレイブルー大会
12/28	15:00	ストⅣ 3on3大会

広島県

★セガ ワールド 宇品
広島市南区宇品西3-4　☎082-256-0027
http://location.sega.jp/loc_web/sw_ujina.html

12/6	19:00	VF5R 公式大会
12/27	17:00	VF5R オープンバトル

香川県

★戦～ ikusa ～　香川店
高松市高松町2554-18　☎087-843-2788
http://www.gems.ne.jp/shop/ikusa/ikusa_index.html

12/7	19:00	ストⅣ全国大会予選 ◆12/1 ～ 12/7まで受付　定員64名
12/14	19:00	鉄拳6 オリジナル称号『戦王』争奪大会
12/21	19:00	ブレイブルー大会
12/28	19:00	VF5R 公式大会

高知県

★戦～ ikusa ～　高知店
土佐市高岡町甲433-1 TSUTAYA高岡店内　☎088-854-1930
http://www.gems.ne.jp/shop/ikusa/ikusa_index.html

12/7	19:00	ブレイブルー 大会
12/14	19:00	すっごい！アルカナハート2 2on2大会
12/21	19:00	GGXX ∧ CORE 大会
12/28	19:00	鉄拳6 戦王決定戦 ◆3on3



福岡県

★ジーカム和白店

福岡市東区和白3-27-69　☎092-608 5881

12/7	17:30	ストⅣ 大会
12/13	15:30	三国志大戦 大会 ◆参加費300円
12/14	13:00	クイズマジックアカデミー 大会
12/20	22:30	ハバⅡ 大会
12/21	17:30	ガンダムVS.ガンダム 大会

※特記ないイベントについては、参加費100円

★TAC戸畑店

北九州市戸畑区中原西1-11-11ウェストヒルF1 ☎093-873-9100

12/6	19:00	鉄拳6 大会
12/7	18:00	ブレイブルー 大会
12/13	18:00	MBAA 大会
12/20	18:00	ブレイブルー 2on2大会

★天神ギーゴ

福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1-3F　☎092-724-5971
http://location sega jp/loc_web/tenjin_gigo.html

12/21	19:00	VF5R 公式大会4

★TAC北方店

北九州市小倉南区北方4-1-11ロイヤルインテリジェンスビル1F ☎093-941-9022
http://www1.bbiq.jp/maho-do/

12/6	19:00	ブレイブルー 大会
12/7	15:00	すっごい！アルカナハート2 第1回ランバト
12/13	19:00	SCⅢAE 大会
12/14	15:00	すっごい！アルカナハート2 第2回ランバト
12/20	19:00	MBAA 2on2 大会
12/21	15:00	すっごい！アルカナハート2 第3回ランバト
12/28	15:00	すっごい！アルカナハート2 第4回ランバト&決勝大会

★セガ アリーナ 中間

中間市上蓮花寺3-1-1　☎093-246-1941
http://location.sega.jp/loc_web/sa_nakama.html

12/21	14:00	VF5R 公式大会

長崎県

★アーバンスクエア東長崎店

長崎市田中町1027-35　☎095-813-9335

12/13	18:00～23:00	VF5R オープンバトル
12/20	20:00	VF5R 公式大会 ◆定員64名

大分県

★ゲームプラザアンアン大分店

大分市高城新町1-8　☎097-553-3588
http://www.maruka.jp/game html

12/5	19:00	戦場の絆 2on2大会 ◆17:00集合 2戦連続で対戦 1勝1敗時ポイント差
12/21	16:00	頭文字Dver.4改 大会 ◆14:00集合　大会前後にフリープレイ

イベント情報を掲載してみませんか?

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか? 掲載をご希望される方は、
①開催タイトル ②主催者とその連絡先
③参加資格、参加方法 ④ルール ⑤開催日時
⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。

※情報申請の締切日は毎月異なります(毎月5日ごろです)。初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156　FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

今月の強者たち

10月も多くのイベントが全国各地で開催されたぞ！　店舗規模のアットホームな大会から、海外からの遠征者まであった大規模大会まで、多様な大会の結果を一挙掲載！

●スガイコトニ(北海道)

◇ポップンミュージック16 三人店内対戦会　10/25・23名
・ライトの部
優勝…ゆりあ
・未成年の部
優勝:OMEGA?　2位:ひなたふゆき×801　3位:ジュン
・大人の部
優勝:ふじむし　2位:大説斬　3位:むげん

●ルパン122 (群馬県)

◇ストⅣ 大会　10/26・17名
優勝:マザーボーイ(ザンギエフ)　2位:マコ　3位:赤風船
◇ストⅣ 2on2 大会　10/26・16名
優勝:ドラゴンボーイ(リュウ)、ブリーフボーイ(バイソン)
2位:バギ、マザーボーイ　3位:ソニン、ニョイボーイ
◇鉄拳6 2on2 大会　10/5・28名
優勝:もっちー (アンナ)、しゅんぼう(カズヤ)
2位:にば、のーず　3位:さすけ、若だんな

●桜の牧アミューズパーク(茨城県)

◇VF5R 公式大会　10/11・15名
優勝:ひらがなであおき(ジャッキー)　2位:森本レオタード
◇第3回木偶狩筋肉祭　10/12・114名
優勝:柏っす/りゅーけい(ロジャー Jr.)、ケント(ボブ)、のっち(レイ)
2位:トータス金子/ぶらタソ、まこタソ、ぴかタソ
3位:木偶狩筋肉隊/スティーブ、大仏、Link

●セガ ワールド 飯能(埼玉県)

◇GGXX Λ CORE 大会　10/19・11名
優勝 シオ=とるそ(エディ)　2位:マイルマ　3位:RON
◇MBAA 大会　10/26・11名
優勝:なのは(遠野秋葉～ハーフムーンスタイル)
2位:GHQ=時代　3位:ユウ

●ゲームセンターリンリン(埼玉県)

◇MBAA 大会　10/4・13名
優勝:knit (軋間)　2位:コハク…かも　3位:けん
◇GGXX Λ CORE 大会　10/4・23名
優勝:すず(エディ)　2位:N　3位:T
◇MBAA 大会　10/11・16名
優勝:まこう(秋葉)　2位:コハク…かも　3位:めたる
◇GGXX Λ CORE 大会　10/11・18名
優勝:ユウ(ミリア)　2位:すず　3位:TooL
◇MBAA 大会　10/18・21名
優勝:knit (軋間)　2位:カネゴン　3位:コラ
◇GGXX Λ CORE 大会　10/18・24名
優勝:TooL (ザッパ)　2位:ぺぺ　3位:Sakuma
◇MBAA 2on2 大会　10/25・16名
優勝:M氏(さつき)、カネゴン(シオン)　2位:コラ、ペンギン
◇GGXX Λ CORE 大会　10/25・23名
優勝:TooL (ザッパ)　2位:KC　3位:N

●大久保アルファステーション(東京都)

◇MBAA 大会　10/5・12名
優勝 雑種(ワラキアの夜)　2位:MARUみちのく　3位:エミナ
◇アルカナハート2 2on2大会　10/11・28名
優勝:太郎さんがまたつまようじ食べている/太郎(笑)(はぁと)、太郎(爆)(このは)
2位:あっせんチーム2 /シンムラ、秦　3位:団長のあられもない姿/ウメッシュメタスラ、スピリタス4CE
◇FATE 大会　10/12・24名
優勝:あまちな(ランサー)　2位:ろんぱ　3位:もち
◇マブカプ2 大会　10/26・13名
優勝:インド(キャミィ、ストーム、キャプテンコマンドー)
2位:Top player (笑)　3位:joo

●ゲームセンターテクノポリス(新潟県)

◇第1回 MBAA定期大会2on2　10/5・14チーム28名
優勝:TTK、セス　2位:RMM、ろちしん
◇第20回 VF5公式大会　10/13・20名
優勝:チャーリー　2位:はまち
◇第2回 ガンダムSEED DESTINY ポイントランバト 10/19・6チーム12名
優勝:てきとうSEED / てきとう、シード派
2位:ライトニング / ノア、ユーイン
◇第2回ガンダムVS.ガンダム ポイントランバト 10/26・6チーム12名
優勝:あそぶよWW　兄貴、まーちゃん
2位:ひらさわ笑 / 超てきとう、おれのゆうし

●コムテックタワー (愛知県)

◇アヴァロンの鍵 弐 大会 魔道競技会　10/5・32名
・第一部
優勝:はるか　2位:スパイク　3位:ロキ
・第二部
優勝:ディズィー　2位:D・ボゥイ　3位:ユーニレイア

●チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪府)

◇FATE 2on2トーナメント　10/19・8チーム16名
優勝:アテナ勢その3/マサ(ランサー)、いろどり(アーチャー)
2位:人間勢　アラタカ/ (士郎)、にょも峰(言峰)

●ハイテクランド セガ アビオン(大阪府)

◇第3回スパⅡX大会　10/19・13名
優勝:カチュー (バルログ)　2位:くに

●チャレンジャー関大前店(大阪府)

◇三国志大戦3 大会　10/4・15名
優勝:半分幻の庭師　2位:輝刃
◇LoV 大会　10/11・12名
優勝:カグオス　2位:ノクターン
◇鉄拳6 称号大会　10/12・32名
優勝:319 (ボブ)　2位:あめ@坊　3位:あけぼー
◇三国志大戦3 大会　10/18・12名
優勝 畑狩り　2位:レオ

●ネオアミューズメントスペースa-cho (京都府)

◇第155回 GGXX 関西ランバト　10/2 35名
優勝:辻川(SL)　2位:N男(VE)　3位:おみと(JO)
◇第32回 ストⅢ3rd 関西ランバト2on2　10/4・11組22名
優勝:トーマス軍団/シロいたち(MA)、ハイタニ(MA)
2位:ロリロリロリクソン/あふろ(UR)、ぐれ(AL)
◇第32回 クイズマジックアカデミー 4 ランバト　10/4・40名
優勝:レキ　2位:すだちくん　3位:セレネ
◇カプエス2 3on3大会　10/5・10組30名
優勝:名古屋ガン攻めトリオ/さっちゃんさん、クロス、KOK
2位:MFC / 前田、パーカー、ナマハゲ
◇ZERO3全国大会 ultimate ZERO8　10/11～12
・個人戦　59名
優勝:クラッシャー (SO) 2位:マジカル(SK)　3位:カントナ(ZA)
・レアキャラ大会　45名
優勝:まほ(BA)　2位:おやじ(RY)　3位:インベ(GO)
・3on3団体戦　23チーム68名
優勝:ヒゲがカゼのせいでアレもんのアレ/ クラッシャー・マサ・カトゥ
2位:武力介入/ ナイキ、TOMA、アンドウ
◇第156回 GGXX 関西ランバト10/16・34名
優勝:N男(VE)　2位:白河(ED)　3位:ルゥ (BR)
◇クイズマジックアカデミー 4 賢竜杯 予選　10/18・48名
優勝:モンモン　2位:レキ　3位:はま口まさる
◇ネオジオバトルコロシアム バトルカーニバル2008 10/19
・1on1 闘神祭　25名
優勝:ゴロゴロ　2位:K.K　3位:ツドウ
・2on2 双竜祭　12組24名
優勝:K-HOWARD　K.K、R-HOWARD
2位:アメスポ職人 / なえら、カメイ
◇KOF全国大会 Duelling the KOF 6th season 予選　10/25
・98UM 3on3部門　11組26名
優勝:厨房日本代表/ RF、バター、ひろと
2位:ペーちゃん/モッコ、ミィモ、No.2
・98UM 国別対抗戦代表者決定戦　21名
優勝:カオル　2位 K5
・2002 国別対抗戦代表者決定戦　16名
優勝:ヨウサイ
◇第157回 GGXX 関西ランバト　10/30　45名
優勝:かだ(BA)　2位:RF(FA)　3位:きむち(KY)

●三宮 SANX (兵庫県)

◇GGXX Λ CORE ランバト[2nd Λ32]　10/4・14名
優勝:蝿(エディ)　2位:キキョウ　3位:イズ
◇GGXX Λ CORE ランバト[2nd Λ33]　10/18・10名
優勝:まっど(ヴェノム)　2位:蝿　3位:揚羽
◇GGXX Λ CORE ランバト[2nd Λ34]　10/25・ 20名
優勝 蝿(スレイヤー)　2位:さんま　3位:ソーヘイ
◇MBAA ランバト　10/12・27名
優勝 せと(蒼崎 青子)　2位:キャメイ　3位:ノエル
◇MBAA ランバト　10/26・20名
優勝:ノエル(遠野志貴)　2位:うみぃ　3位:chi
◇Fate大会　10/12・14名
優勝:S (遠坂凛)　2位:(仮)　3位:モヒカン3号
◇バーチャロン オラトリオタングラム 5.66大会　10/4・13名
優勝:カナリア(グリスボック)　2位:RPO　3位:ちきすと1号
◇VF5R公式大会　10/12・13名
優勝:真希(ゴウ)　2位:ザンギF卍　3位:玉露入り/ポッキー

●セガ ワールド 松江(島根県)

◇アルカナハート2 ランダム2on2 大会　10/11・16名
優勝:今でこのは引退&あかねにストッ (ry
2位:おぼろ&十五夜
◇ストⅣ ランダム2ON2大会　10/12・16名
優勝:親方&味ぽん　2位:餅&U
◇ストⅣ大会　10/13・21名
優勝:餅　2位:たいぎ～
◇GGXX ランダム2on2大会　10/18・22名
優勝:イルカ&はく　2位:ヘイロン&ま～や
◇MBAA大会　10/25・19名
優勝:サトシ　2位:zts

●ファンタジスタ(岡山県)

◇VF5R公式大会　10/11・22名
優勝:みっちー　2位:こぼっち
◇MBAA大会　10/5・13名
優勝:V(秋葉)　2位:ゲマ　3位:ロック
◇ストⅣ大会　10/12・16名
優勝:ますろ(バイソン)　2位:木耳　3位:超笑
◇ストⅢ3rd大会　10/25・25名
優勝: いずみ(春麗)　2位:マスターの代理　3位: ワタR
◇ストⅣ大会　10/26・39名
優勝:ガル(ケン)　2位: マッチ　3位:あまこロボ

●セガ ワールド 宇品(広島県)

◇VF5R 公式大会　10/25・20名
優勝:神武不殺☆ぉあ～い(アオイ)

●戦～ ikusa ～　香川店(香川県)

◇鉄拳6オリジナル称号「戦王」争奪大会　10/5
優勝:みきてぃぃ　2位:とび辛
◇MBAA 大会　10/13
優勝:カズ　2位:D輔信者
◇VF5R 公式大会　10/13
優勝:☆ おしゃれ泥棒 ☆　2位:まる。
◇クイズマジックアカデミー 5大会　10/26
優勝:なべち　2位:しゃちょう　3位:さだいえ

●戦～ ikusa ～ 高知店(高知)

◇MBAA 大会　10/12・12名
優勝:しるす(翡翠)　2位:ブル　3位:しいたけ
◇鉄拳6 戦王決定戦　10/26・11名
優勝:こんがりほうじ(アンナ)　2位:ヒサ　3位:伝説のフリーター

●ジーカム和白店(福岡県)

◇ストⅣ 大会　10/5・22名
優勝:アキ@福岡(サガット)
2位:らんらんるー(ザンギエフ)　3位:きゅんきゅん(エル・フォルテ)
◇ストⅣ ランダム2on2 大会　10/5・20名
優勝:マッサー (ベガ)、世界の○田(エドモンド本田)
◇ガンダムVS.ガンダム 大会　10/19・11名
優勝:モミジ　2位:じごくプリン　3位:NEXTまだぁ?
◇MBAA 2on2　10/11・44名
優勝:ぽっちゃり系　きもにく(青子)、スグロ(翡翠&琥珀)
2位:相方任せ全一/とれもろ(アルク)、しっきー (遠野)
◇鉄拳6　10/18・16名
優勝:キム(リー)　2位:妖艶な南瓜(平八)

●TAC北方店(福岡県)

◇MBAA 大会　10/4・11名
優勝:仲里依紗FC(赤主秋葉)
2位:ショウ　3位:きるあ、とみたけ
◇SCⅢAE 大会　10/11・12名
優勝 ゴールド無免許(ナイトメア)　2位:半角　3位:なんでも
◇鉄拳6 大会　10/13・12名
優勝:嫌われべニ子の絶頂(ジャック6)
2位:びんびん汚びんびん　3位:ニーサン
◇鉄拳6 大会　10/25・18名
優勝:じごくのもんばん(カズヤ)
2位:おっぺけぺにたん　3位:すみ夫

●天神ギーゴ(福岡県)

◇VF5R公式大会3　10/12・29名
優勝:キヨタカ(アキラ)
2位:ぶっコロ先輩　3位:マルコメX、チョゲコバ
◇ストⅣ第2回大会2on2　10/19・30名
優勝 食堂危険 / 色(豪鬼)、HYDE (ヴァイパー)
2位:EXオティンティン /ビーン(サガット)、POP (サガット)

●セガ アリーナ 中間(福岡県)

◇VF5公式大会　10/19・29名
優勝 キヨタカ(アキラ)　2位:すごろく

●ブリゲーレインボー (福岡県)

◇アヴァロンの鍵・アヴァゲオフ会7 イベントタッグ戦　10/12・15組30名
優勝:ノバうさぎ、スパイク
2位:サキにゃん、コバ子　3位:カイ、愛沢 望

●セガ ワールド 今福(福岡県)

◇アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル28 (大阪)リベンジ戦　10/19・12名
優勝:JAUNE　2位:ジゲン　3位:歌額

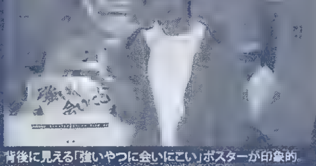
●ゲームプラザアンアン大分店(大分県)

◇MBAAランダム2on2大会　10/19・27名
優勝:べほ(メカヒスイ)、ムックンN (遠野志貴)
2位:箒、ちせ@芽依かわいいよ芽依
3位:ももふぇち@敵情視察中、みなと?
◇ストⅣ ランダム2on2大会　10/26・18名
優勝:なつみ(本田)、にわとり(ルーファス)
2位:12時45分、アイスクリーム　3位:三代目ルチさん、四代目ルチさん

今月の猛者！

今号は、10月19日にハイテクランド セガ アビオンで開催された『スーパーストリートファイターIIX』の大会をピックアップ。『スパIIX』が稼働したのはもう15年近く前だが、まだまだ人気は健在。いまだに全国各地で対戦が盛んなタイトルだ。もちろん、現役プレイヤーたちのレベルが非常に高いことは言うまでもない。

ハイレベルな本大会を見事制したのは関西の強豪プレイヤー「カチュー」(バルログ)。今後のますますの活躍に期待したい。



背後に見える「強いやつに会いにこい」ポスターが印象的。腕に覚えのあるプレイヤーはアビオンへGO!!

ハイスコア全国集計

2008年10月16日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

GET the TOP SCORE!

今月の新作ゲーム全国一位スコア

ゲームタイトル		スコア	スコアネーム	備考	店舗名
バーチャファイター5R	タイム	1'29"51	KFI-FUJ	ALL	GAME'S MILK（京都）
メルティブラッド アクトレスアゲイン		2,414,100	えび店長	ALL リーズバイフェ 連付	Game in えびせん（東京）
戦国BASARA X		31,277,200	南家経由 黄泉行き ERS-T.B	ALL	デイトナⅢ（埼玉）
ランボー		1,129,930	GABBAゾンビ@怒りの三重県入荷事情！	ALL 1P 命中51% メダル272個 初期ライフ3 MAX5	個人申請タイトーステーション名駅店（愛知）
イルベロ		8,460,892,430	sht@プレッシャーに弱い人	ALL KEY 50	個人申請Hey（東京）
アルカナハート2 Ver.2.1		11,012,200	アルルゥカラーが超重要！犬若なずな～	ALL クラリーチェ カシマール(罰)P×1落ち	個人申請プレイランドエフワン（宮城）
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプA・パワー　裏2周	487,543,838,793	真白	2周ALL 残×3	Game in えびせん（東京）
	タイプA・ボム　裏2周	342,779,304,764	Clover-TAC	2周ALL	Game in えびせん（東京）
	タイプB・パワー　裏2周	638,644,008,400	かがみん	2周ALL 7000億出し損ねました…。	Game in えびせん（東京）
	タイプC・パワー　裏2周	694,810,787,229	ポッキリユセミさん><	ALL 連付	グッデイ21（東京）
	タイプC・ボム　通常2周	49,792,266,240	尿意はよろしいですか？	ALL 連付	グッデイ21（東京）

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
雷電Ⅳ	ライトソロ	33,790,690	収録&発売前下準備@環境悪筐体とのバトル	ALL ノーミスB×0ラス面がクソ3面終了時1812万	個人申請ゲームファンタジオ敦賀店（福井）
虫姫さまふたりブラックレーベル	オリジナル・パルム	3,599,068,264	E.H-RLF@華迷宮	ALL クリア時 残5 B5	個人申請シルクハット本厚木（神奈川）
	ゴッド・レコ	5,128,104,209	ABESAN@台バン先生の弟子	ALL 残0 B3	個人申請石神井公園駅前センター（東京）
	ゴッド・パルム	5,446,518,530	AVS@5ボス失敗	ALL 5ボス前 残5 ボム4 53.5億 スピラーサ無し	ゲームセンタークラウン（千葉）
オトメディウス	エモン・5	3,897,360	みっしー@ポンバシは俺の庭！	ALL 全3面クリア 改造なし	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
シューティングラブ。2007	UNIT-1	33,000,430	龍神TSP	ALL 3ボス 14倍	GAME 41（北海道）
	UNIT-2	33,701,000	全了愛@ひだまりスレッジ	ALL 残0 3ボス×12 5ボス×14	GAME 41（北海道）
闘幻狂	上官瑾	66,918,200	初クリア記念 ヘレティックさきお	ALL 連同付	えの木（高知）
エスプガルーダⅡ	アゲハ	987,345,940	来月がんばります。mYU	ALL 残5 枠6 バリア100%	個人申請プラボ南松本店（長野）
メタルスラッグ6	ターマ	44,260,570	F.T	ALL	デイトナⅢ（埼玉）
鋳薔薇	1P側	35,585,350	ACR	ALL AB 決定機体	個人申請アミューズメントスタジアムTOP（新潟）
ザ・ランブルフィッシュ2	ヴィレン	1,360,980	1周2.5億 マッキ上等兵	ALL 連同付	えの木（高知）
	オービル	1,165,520	1周2.5億 長谷川平蔵	ALL 連同付	えの木（高知）
	グリード	1,129,230	1周2.5億 Y-S	ALL 連同付	えの木（高知）
	シェリル	1,302,140	1周2.5億 Y-S	ALL 連同付	えの木（高知）
	ゼン	1,308,650	1周2.5万 もっさん	ALL 連同付	えの木（高知）
	ハザマ	1,323,780	1周2.5億 Y-S	ALL 連同付	えの木（高知）
	ヒカリ	1,451,150	1周2.5億 長谷川平蔵	ALL 連同付	えの木（高知）
	ボイド	1,266,280	1周2.5億 マッキ上等兵	ALL 連同付	えの木（高知）
	ミト	1,230,450	1周2.5億 長谷川平蔵	ALL 連同付	えの木（高知）
	ラッド	1,709,870	1周2.5億 長谷川平蔵	ALL 連同付	えの木（高知）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	ネロ・カオス	4,970,500	傷有中古品	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
	メカヒスイ	4,235,000	訳有中古品	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
	七夜志貴	6,268,900	汚れ有中古品	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
	猫アルク	4,965,400	欠品有中古品	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）

今月のレトロゲーム全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
バトルガレッガ	ミヤモト	18,119,230	SDD-かえで	ALL A15・20・30連付	個人申請新潟POPY（新潟）
ライデンファイターズ	スレイブ	55,576,450	KDK-TAKEYUKI	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
メタルスラッグX		7,407,220	IMO	ALL ターマ 連付 プチUFO 残機潰し有り	大久保アルファステーション（東京）
野球格闘リーグマン		1,969,110	みここ旧ver	ALL 連付 グリーン	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
天地を喰らうⅡ	魏延	4,546,000	今岡、久保田のメークレジェンド！	ALL 連必付 D×1	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
ぷよぷよ通		1,161,616	PSP-Y.I	ALL Max 18連	デイトナⅢ（埼玉）
1943	1P	4,402,550	SGP-SV-TNK	ALL 1Pのみ 連付 モビ×4 大飛龍×33 二度爆×11 トンボあり	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	2P	4,821,200	SGP-SV-TNK SGP-UAG	ALL 2P同時 連付 モビ×2 大飛龍×25 二度爆×8 トンボあり	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）

お詫びと訂正

アルカディア2008年11月号（No.102）の『ハイスコア全国集計』の記事にて、以下のスコアが全国一位のリストに掲載されていませんでした。
関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
シューティングラブ。2007	UNIT-3	22,648,040	TEN	ALL 連付	GAME'S MILK

HI-SCORE

●新作ゲーム全国一位スコアは、申請されたもので最新のタイトルを上段（申請数により変動します）、2005年1月以降に稼動したタイトルを中段に配置しています。
レトロゲームは2005年1月以前に稼動したタイトルを指します。
●アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。
PC　http://www.arcadiamagazine.com/　i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

HIGH SCORE CLOSE UP !

まもるクンは呪われてしまった！

スコア・ベニ子	ALL 残1
267,921,380	
AFO	
個人申請ネオアミューズメントスペースa-cho（京都）	

スコア・キンヤ	ALL
193,930,090	
8千万の上に4千万、またその上に0千万	
個人申請新宿ゲーセン ミカド（東京）	

スコア・マユノ	ALL 残×1
459,647,220	
兄貴	
個人申請ハイテクセガ新居浜（愛媛）	

空中庭園の3万HIT稼ぎで脅威の4億点超えだ！

稼ぎの方法を説明すると、まずワールド1とミッション1で1回ずつミスしてからワールド2で空中庭園を選択すると、中型機が出すザコの量が大幅に増える。この状態だと、ボス前の中型機×3で呪い弾レベル1を使った金平糖コンボつなぎが可能になるのだ。これを残り時間が1分半になるまで繰り返し、ワールド2クリア時点で4億点を超えるスコアをたたき出しているそうだ。

タイム	ALL ふるる
7'57	
ARS@へんなの子支援	
個人申請オレンジハットとなみ（富山）	

ちなみにトッププレイヤーは、桜の古郷→桜ボス→空中庭園→空中ボス→南国→南国ボス→冥界→ラストの順にステージを選択しているが、からくり城に高ランクで突入し、コンボつなぎで約3億点を稼ぐことも可能なので、どちらが最終的に高くなるかはまだ予断を許さない状況だ。

タイム部門は約10秒の中に3名のプレイヤーがひしめく微差の勝負。とにかく走りつつタイムアイテムを出す敵のみを即破壊していくのが基本。大神鴉でライフを1個つぶして自機呪い後の呪い不可時間をリセットし、即座に再び自機を呪いつつ、その後の無敵時間を利用し密着で撃ち込むという攻略が決め手になった模様だ。

CLOSE UP ! HISCORE

ハイスコア魂

今号では、アルカディア100号記念の際に掲載したコラムの後編をお届けする。2004年ごろから現在に至るまでのハイスコア界の潮流と、ここ数年停滞が叫ばれ続けている斯界の、今後における展望などを見ていきたい。果たして、ハイスコアという文化の未来には何があるのか？

2004年から現在までのハイスコア事情～そして今後のハイスコア界の展望

レベルは上がっているが新規が居ないハイスコア界!?

誤解を恐れずに言ってしまえば、ここ5年ほどのスコア欄でもっとも多くの注目を浴び、話題になるのはCAVEの各シューティングタイトルのスコアとプレイヤーたちだろう。約半年に1タイトルほどの周期で発売される同社の新作は注目度も高く、多くのプレイヤーによって短期間で高いレベルのスコアがたたき出されている状況だ。

ただ、ゲーム内容が複雑化したことや、一部プレイヤーのスキルが手の付けられないレベルまで向上したことで、トップの面子が固定化しているという現実がある。ゲームをやり込むのには、最低限ある程度まとまった時間は必要なのだが、かつてハイスコア集計初期のトッププレイヤーには学生が多く、就職、結婚などで自然と第一線から離れて行き、それとは入れ替わりでまた新たなプレイヤーが現れるといった流れだった。

ここ最近はハイスコアラーの年齢層が数年前からスライドするように移行しており、そのほとんどが仕事をしている社会人。仕事とゲームの両立を、努力で成し遂げている人が非常に多い。

特にシューティングのジャンルでは、20代後半から30代前半が最前線を張っているという、他のジャンルでは考えられない状況だ。それらのプレイヤーは経験を積んだ分、ゲームを攻略する能力が明らかに向上している。彼らが力を注ぐCAVEの注目タイトルの全一を取るのは、腕の覚えのあるプレイヤーでも至難の業だろう。今後の注目タイトルとしては『デススマイルズ　メガブラックレーベル』が控えているが、こちらでもこれまでと同様に"名のある古参"プレイヤーらがトップを独占するかどうか、非常に気になる。



幅広い層に人気の『デススマイルズ』。『MBL』を契機に、新規プレイヤーの参入、及び世代交替はありえるのだろうか？　注目のしどころである。

ネットランキングとハイスコアのこれから

コナミe-アミューズメント対応のタイトルは、全国のスコアランキングを、リアルタイムで全国の筐体で確認することができる。またタイトルごとに個別に見ると、例えば『オトメディウス』の携帯サイトでは、各キャラごとに300位までのスコアとプレイヤーを閲覧することも可能だ。

以前から音ゲーやドライブゲームではメーカー主導の登録制のインターネットランキングは盛んに実施され、タイトルの盛り上がりの一端を担ってきたが、シューティング分野では、システムの問題や、プレイヤーがそれらに意欲的ではなかったことに起因し、これまで成功といえるほどの結果を残した例はあまり無い。だが、『オトメディウス』のような成功例が出てくると、話は変わってくるだろう。スコアが更新された約1時間後には、全国でだれもがそれを閲覧できるようになるわけで、速報性はもちろんのこと、情報の正確性においても紙媒体には無い長所がある。

ただ、アーケードではインフラの整備を始めとした現実的な問題が多々あるので、ネットランキング対応のタイトルが街中のどこにでもあるという状況を望むのは、しばらくは無理な話だろう。また、ネットランキングには流動的な側面があるのも事実で、1、2年経つとほとんどデータを見られない状況になり、後から当時を振り返るのが難しい。これも現状指摘できる問題点である。

雑誌上でのハイスコア集計自体は、もう20年以上の歴史があるが、申請および集計方法自体は前時代的な初期からそれほど変わっていない。その当時発売されたタイトルのスコア、プレイヤー名などはバックナンバーで確認でき、タイトルによってはいまだにスコアが更新され続けている。少し考えただけでも気が遠くなるような話である。

アーケード業界が厳しいと言われ続けて早数年、今後もゲームセンターが存在し続け、そこにプレイヤーが集う限り、ハイスコアという文化も残っていくはずだ。当コーナー「ハイスコア全国集計」が今後も続いていくことを願ってやまない。

集計店舗ハイスコア一覧

GAME 41
http://game41.web.infoseek.co.jp/

北海道札幌市東区北41条東1-2-15 ロイアルハイツ 1F ☎011-751-9772

1	まもるクンは呪われてしまった！(タイム)	6'37	EGR	ALL 西風キンヤ 3,765,430
★	シューティングラブ。2007 (UNIT-1)	33,000,430	龍神TSP	ALL 3ボス 14倍
★	シューティングラブ。2007 (UNIT-2)	33,701,000	全了愛@ひだまりスレッジ	ALL 残0 3ボス×12 5ボス×14
4	虫姫さまふたり Ver1.5 (ウルトラ・パルム)	2,523,098,113	汚い穴埋めだなあ	5BOSS
5	ソーラーアサルト	501,800	師匠の隠し子	ALL ALPINIA

デイトナⅢ
埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビル B1 ☎048-269-8119

★	戦国BASARA X	31,277,200	南家経由 黄泉行き ERS-T.B	ALL
★	メタルスラッグ6(ターマ)	44,260,570	F.T	ALL
★	ぷよぷよ通	1,161,616	PSP-Y.I	ALL Max 18連
4	怒首領蜂大復活 ver1.5 (タイプC・ボム 裏2周)	92,127,606,621	chrono@そこはかとなく最悪ですっ	ALL
5	怒首領蜂大復活 ver1.5 (タイプA・ボム 裏2周)	81,727,212,212	chrono@あたし、かわいいし…	ALL

ゲームセンタークラウン
千葉県佐倉市王子台1-21-14 鳥羽ビル2F ☎043-462-1203

★	虫姫さまふたりブラックレーベル (ゴッド・パルム)	5,446,518,530	AVS@5ボス失敗	ALL 5ボス前 残5 ボム4 53.5億 スピラーサ無し

グッデイ21
東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690-0821

★	怒首領蜂大復活 ver1.5 (タイプC・パワー 裏2周)	694,810,787,229	ポッキリユセミさん ><	ALL 連付
★	怒首領蜂大復活 ver1.5 (タイプC・ボム 通常2周)	49,792,266,240	尿意はよろしいですか？	ALL 連付
★	ライデンファイターズ (スレイブ)	55,576,450	KDK-TAKEYUKI	ALL 連同付
4	ZOOO	19,040	tarou	LV8
5	ぷよぷよ通	46,018	tarou	ステージ5

大久保アルファステーション
http://www.alpha-st.co.jp/index2.html

東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595

1	グラディウスII (3-F)	10,000,000+ α	宮崎リンちゃん♀(九能、椿姫パ使用)	12-7で達成 エブリ15連付 新バージョン
★	メタルスラッグX	7,407,220	IMO	ALL ターマ 連付 プチUFO残機潰し有り

Game in えびせん
http://www.ebi-cen.com/

東京都練馬区旭丘1-75-12 ヤジマビル2F ☎03-6909-4776

★	メルティブラッド アクトレスアゲイン	2,414,100	えび店長	ALL リーズバイフェ 連付
★	怒首領蜂大復活 ver1.5 (タイプA・ボム 裏2周)	342,779,304,764	Clover-TAC	2周ALL
★	怒首領蜂大復活 ver1.5 (タイプA・パワー 裏2周)	487,543,838,793	真白	2周ALL 残×3
★	怒首領蜂大復活 ver1.5 (タイプB・パワー 裏2周)	638,644,008,400	かがみん	2周ALL 7000億出し損ねました…。
★	メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A(七夜志貴)	6,268,900	汚れ有中古品	ALL 連同付
★	メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A(ネロ・カオス)	4,970,500	傷有中古品	ALL 連同付
★	メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A(メカヒスイ)	4,235,000	訳有中古品	ALL 連同付
★	メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A(猫アルク)	4,965,400	欠品有中古品	ALL 連同付
★	メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A(ネロ・カオス)	4,966,900	傷有中古品	ALL 連同付
★	メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A(メカヒスイ)	4,228,600	訳有中古品	ALL 連同付
★	メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A(猫アルク)	4,963,700	欠品有中古品	ALL 連同付

GAME'S MILK
http://www.milk.uji.kyoto.jp/

京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

★	バーチャファイター 5R(タイム)	1'29"51	KFI-FUJ	ALL
2	シューティングラブ。2007 (UNIT-1)	32,399,880	TEN	ALL 連付 3面ボス12倍

チャレンジャー ABABA天神橋店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F ☎06-6357-6677

★	オトメディウス(エモン・5)	3,897,360	みっしー@ポンバシは俺の庭！	ALL 全3面クリア 改造なし
★	天地を喰らうII(魏延)	4,546,000	今岡、久保田のメークレジェンド！	ALL 連必付 D×1

メディアパーク リブロス高槻店
大阪府高槻市高槻町13-5 ☎072-682-3675

★	1943(1P)	4,402,550	SGP-SV-TNK	ALL 1Pのみ 連付 モビ×4 大飛龍×33 二度爆×11 トンボあり
★	1943(2P)	4,821,200	SGP-SV-TNK SGP-UAG	ALL 2P同時 連付 モビ×2 大飛龍×25 二度爆×8 トンボあり
★	野球格闘リーグマン	1,969,110	みここ旧ver	ALL 連付 グリーン
4	マジカルドロップ3(ひたすら)	99,999,999	みここ旧ver	LV100クリア
5	セガテトリス	575ライン スコアカンスト	淡麗	テトリス(旧) 全消しなし 電パなし
6	ストライカーズ1945 (スピットファイア)	979,700	GGG	2-2 連付
7	ファンタジーゾーン	32,161,100	RX-ZZZ	国内初期ver 8-2 連付
8	ゼビウス	9,999,990	SGP-SV-TNK	ハード設定

えの木
高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3999

★	闘幻狂(上官瑾)	66,918,200	初クリア記念 ヘレティックさきお	ALL 連同付
★	ザ・ランブルフィッシュ2(オービル)	1,165,520	1周2.5億 長谷川平蔵	ALL 連同付
★	ザ・ランブルフィッシュ2(ハザマ)	1,323,780	1周2.5億 Y-S	ALL 連同付
★	ザ・ランブルフィッシュ2(ボイド)	1,266,280	1周2.5億 マッキ上等兵	ALL 連同付
★	ザ・ランブルフィッシュ 2(ゼン)	1,308,650	1周2.5万 もっさん	ALL 連同付
★	ザ・ランブルフィッシュ2(シェリル)	1,302,140	1周2.5億 Y-S	ALL 連同付
★	ザ・ランブルフィッシュ 2(ミト)	1,230,450	1周2.5億 長谷川平蔵	ALL 連同付
★	ザ・ランブルフィッシュ2(グリード)	1,129,230	1周2.5億 Y-S	ALL 連同付
★	ザ・ランブルフィッシュ2(ラッド)	1,709,870	1周2.5億 長谷川平蔵	ALL 連同付
★	ザ・ランブルフィッシュ2(ヴィレン)	1,360,980	1周2.5億 マッキ上等兵	ALL 連同付
★	ザ・ランブルフィッシュ2(ヒカリ)	1,451,150	1周2.5億 長谷川平蔵	ALL 連同付
12	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	423,096,137	1周2.5億 ショウ君	2周ALL 残×3 B×1

ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺 合同集計
http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/

熊本県熊本市黒髪5-4-62(ゲームプラザ・ショールーム) ☎096-372-5700

1	エスプガルーダII(アゲハ)	558,706,379	MOTO-GEN	ALL 残3
2	ファイナルファイト(コーディー連なし)	3,117,790	ヒソカ	ALL クリア2回目 残0
3	むちむちポーク (むちむちブルー 2周)	233,614,490	道路工事ちゃん	2-5 2周モード
4	虫姫さまふたり Ver1.5 (オリジナル・パルム)	326,019,493	EDF	ALL ノーマル 残0
5	ザ・ランブルフィッシュ 2(カヤ)	520,750	和bit	ALL サバイバルモード 連付
6	ザ・ランブルフィッシュ 2(ヒカリ)	1,436,950	プチてんし	ALL 連付 グリード有り 3面48万

当コーナーではハイスコア集計店を募集しています

掲載希望の店舗さまは……◎店舗名 ◎連絡先(住所・TEL・FAX・E-mailアドレス) ◎店長およびハイスコア担当者名 ◎サンプルとして店舗のスコアを10項目 ◎お店のPR文、以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。

あて先 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

HI-SCORE

●「集計店舗ハイスコア一覧」の表は、左から「通し番号」「ゲームタイトル(部門)」「スコア」「スコアネーム」「備考」となっています。
●通し番号の欄に★が入っているものは、全国一位を達成したスコアです。
●「集計店舗ハイスコア一覧」には、集計対象外のタイトル、部門のスコアが載っていることがありますが、それらはあくまで参考スコアとしての掲載です。どのような高いスコアを獲得していても、それらが全国一位スコアのリストに載る(当コーナーが全国一位として認定する)ことはありません。

講　評

『メルティブラッド アクトレスアゲイン』は、これまでのシリーズとは違ってコンボのヒット数が増えれば増えるほどスコアが低くなってしまう謎のシステムなので、技点の高い単発の技を当てていくのがもっとも効率のいい方針です。

今回のトップは、リーズバイフェ（フルムーン）のパイル・アルカート（⬇⬋⬅＋A）の２段目（1万点）をひたすら入れていく方針でのスコア。なお、パーフェクトボーナスが３万点あるので、勝ちラウンドでこれをどれだけ取れるかが重要です。ちなみに今回のスコアは５本落ちとのこと。

ランボーは、現時点では得点が高い車両オブジェを怒りゲージを消費したり、ダメージをくらってでも優先して破壊していく方針。また、通常の敵兵相手の手元を狙って追い討ちし「HEROIC」の上乗せを狙っているそうです。

『アルカナハート 2ver.2.1』は、理論値の一人あたり 140 万点× 8 人＝ 1120 万点まで、あと約 18 万点という素晴らしいスコアです。果たして、夢の ALL パーフェクトは実現されるのか⁉

鋳薔薇（1P 側）はラスボスだけで 1400 万点を稼ぎだしたスコア。これはラスボスの最終形態に高ランクで突入→大量のザコ相手にボムを使って画面一杯の勲章を回収→エクステンド→残機潰しでボムを補充を繰り返したもの。100 万エブリで 1 機 100 万点以上を稼ぐという強烈さです。

『ザ・ランブルフィッシュ 2』は、これまでは乱入の条件が不明だったグリードが、電源パターンの発覚により毎回出現するようになったことがあり、大量に更新されています。圧倒的な強さを誇るえの木勢に対し、熊本のプチてんし氏がどこまで切り込んでいけるかが気になるところです。

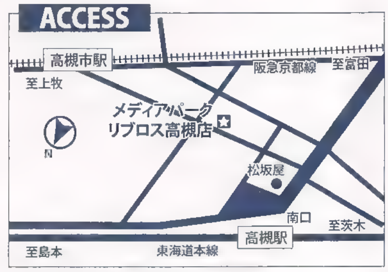
新規集計店舗紹介

★メディアパークリブロス高槻店

所在地：大阪府高槻市高槻町13-5
☎：072-682-3675　**営業時間**：9:00～24:00

お店からのメッセージ

格闘ゲームは新旧問わず対戦が熱い！　STGはバラエティに富だラインナップ！　レゲーも充実！　高槻駅から徒歩５分とアクセス良好なリブロス高槻店でゆっくりしていってね！



ハイスコア通信

●GAME41（北海道）
むちむちポークことATSさんの免疫力低下がやばいことに……。

●ゲームセンタークラウン（千葉県）
11月はけんちん鍋パーティ決定！　メガブラックけんちん鍋www

●大久保アルファステーション（東京都）
5階の対戦ゲームフロアにて『メルティブラッドAA』、『すっごい！アルカナハート2』、『ブレイブルー』が複数台稼働中です！　都内50円ゲームセンターでは最大級の稼働数となっています！

●メディアパーク　リブロス高槻店（大阪府）
今回より集計店舗へ加えていただくことになりました。よろしくお願いします！　普段は格ゲーでにぎわっていますが、このところはレゲーも熱いです。

●チャレンジャーアババ天神橋店（大阪府）
富山＆四国からの遠征ありがとうございました。

●えの木（高知県）
【前回までのあらすじ】何の落ち度も無い遠征者・8号氏が（樽ハイ・魚地獄たち）の餌食になった!!　出す方も出される方も地獄の阿鼻with叫喚。口直しのニラ豚が、この世で一番美味かった!!

●スポラ九品寺＆ショールーム（熊本県）
ちーまる氏、ご来店ありがとうございます。byスポラ　えの木ランブル部の皆さまにご連絡ありがとうございました。ジュウゴは新規プレイヤーです。お騒がせしました。byプて

集計に関する基礎事項

「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」に関しましては、弊誌ウェブサイトをご覧ください。

ARCADIAMAGAZINE.com
PC　http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

次回集計
（アルカディア1月号掲載）は
2008年12月14日(日)
までに出されたスコアで、
12月17日(水)当日消印まで有効です。

RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

まもるクンは呪われてしまった！

【スコア】を【まもる、マユノ、キンヤ、ベニ子、ふるる】の各部門での集計に変更します。【残タイム】部門の使用キャラは問いません。
■工場出荷設定[DIFFICULTY:NORMAL PLAYER STOCK:3]
※スコア集計時の注意
スコアが100,000,000を超えた場合、ランキング画面では億の桁が表示されないため、スコアの確認ができなくなります。よって、クリア時にプレイ画面での店員またはハイスコア担当者のスコア確認を必須とします。

怒首領蜂大復活 ver1.5

これまでの12部門に加え、以下の部門でも集計を開始します。
各タイプの機体カラーは、A＝赤、B＝緑、C＝青 です。
【タイプA･ストロング　通常2周 、タイプA･ストロング　裏2周、タイプB･ストロング　通常2周 、タイプB･ストロング　裏2周、タイプC･ストロング　通常2周 、タイプC･ストロング　裏2周】
■工場出荷設定[DIFFICULTY:2、EXTEND SETTING:1ST 100,000,000PTS、2ND 1,000,000,000PTS、SHIP STOCK:3]

デススマイルズ　メガブラックレーベル

【ウインディア、キャスパー、フォレット、ローザ、サキュラ】の5部門のスコアで集計します。選択するルートやレベルは問いません。
■工場出荷設定[DIFFICULTY:2、EXTEND SETTING:1ST 50,000,000PTS 2nd:300,000,000 ENEMY DAMEGE LEVEL:4 BULLET DAMAGE LEVEL:5]、

すっごい！ アルカナハート2

【スコア】の1部門で集計します。選択するキャラクターは問いません。
■工場出荷設定[GAME DIFFICULTY:4、TIME60、PLAYER WINS AGAINST COM:AT 1ST 2ROUNDS、COM WINS AGAINST PLAYER:EVEN WITH THE PLAYER]

連絡先

■ハイスコアのあて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先　hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject、件名）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号　03-3265-7340
※質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

個人申請記入用紙

ゲーム名　　集計部門（キャラ・コースなど）
スコア（タイム）
面数　　難易度
備考
達成日　　年　　月　　日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
ゲームセンター　名前
電話
住所　都道府県　市郡区
スコアネーム（最大20文字）
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　印
このほかに個人申請がある場合　申請枚数（　　）枚
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

使って遊べる!! アルカディアクーポン

クーポン加盟店が続々増えています。よくよく考えてみると、クーポンを使ってゲームを楽しめば、アルカディアを買っても300円（ぐらい）お得ですよね☆未使用の方はぜひご活用を!!



マンガ:今井神

アルカディアクーポンニュース



今月の新店舗

THE 3RD PLANETフレスポ国分店、ヴァルゴ草加店、SUPER WAVE系列3店舗

加盟店募集中!

クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を!

読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送：〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX：03-3265-7340　■E-Mail：location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンってなに？

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

地域	店舗名	住所	電話
北海道	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
北海道	クラブセガ 新道	札幌市東区伏古10条5-2-7	☎011-789-7722
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	パロ盛岡店	盛岡市上堂4-13-14	☎019-643-2872
宮城県	ネオジオボウル 仙台名取店（フウキグループ）	名取市飯野坂字土城堀143	☎022-383-1811
宮城県	THE 3RD PLANET仙台鈎取店（※4）	仙台市太白区鈎取本町1-21 2	☎022-244-5911
宮城県	THE 3RD PLANET　BiVi仙台店	仙台市宮城野区榴岡2 1 25 BiVi仙台 2F	☎022-742-0543
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクエア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	スーパービンゴ郡山店	郡山市愛宕町4-2	☎024-935-2388
福島県	THE 3RD PLANETピボット福島店	福島市栄町1-1 パワーシティピボット内	☎024-526-3536
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
茨城県	プレビジョイカム常陸大宮店	那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
茨城県	THE 3RD PLANET古河店	古河市松並2-18-10 マーケットシティ古河	☎0280-32-1138
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3 14 3	☎028-661-6917
栃木県	THE 3RD PLANET那須塩原店	那須塩原市下厚崎字東原265-2	☎0287-73-0551
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2 200-6	☎027-237-4234
群馬県	THE 3RD PLANET高崎店	高崎市下和田町5 3 8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
群馬県	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市桜区田島8-2-12	☎048-844-8868
埼玉県	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
埼玉県	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
埼玉県	Zippy南越谷店	越谷市南越谷1-11-4	☎048-961-4967
埼玉県	THE 3RD PLANETフルスポ八潮店	八潮市大瀬822-1 フルスポ八潮 3F	☎048-994-5377
埼玉県	THE 3RD PLANET上尾店	上尾市愛宕3-1 40 スーパ　ハ　ー 2F	☎048-772-7888
埼玉県 NEW!	ヴァルゴ草加店	草加市西町1184-4	☎048-924-0432
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
千葉県	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2 15 1	☎047-475-8918
千葉県	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597
千葉県	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
千葉県	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
千葉県	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル 1F～2F	☎047-395-1119
千葉県	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
千葉県	ゲームセンタークラウン	佐倉市王子台1-21 14 羽鳥ビル 2F	☎043-462-1203
千葉県	ラッキー中央店 フェリシダ	千葉市中央区富士見2-8-1	☎043-222-5610
千葉県	ラッキー千葉店	千葉市中央区中央2-3-16 マルエイ第7ビル	☎043-227-6447
千葉県	HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	八千代市八千代台東1-5-5 アズエリア 2F	☎047-411-7971
千葉県	THE 3RD PLANET市川妙典店	市川市妙典4-4-27妙典 センタービル 2F	☎047-300-2166
千葉県	THE 3RD PLANETフルスポ千葉稲毛店	千葉市稲毛区長沼原町731-17	☎043-304-7373
千葉県 NEW!	SUPER WAVE 柏店（※5）	柏市十余二249-5 M・E・M内	☎04-7144-8366
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
東京都	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
東京都	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒュ　マックスパビリオン永山 B1～1F	☎042-389-3461
東京都	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
東京都	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
東京都	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
東京都	アドアーズ サンシャイン店（※1）	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1F～3F	☎03-3971-9601
東京都	アドアーズ 渋谷店（※1）	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル 1F～4F	☎03-3496-5856
東京都	アドアーズ ミラノ店（※1）	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F～3F	☎03-3200-0884
東京都	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
東京都	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
東京都	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
東京都	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
東京都	NAMCO LANDO 渋谷店	渋谷区道玄坂2 29-11	☎03-5428-4550
東京都	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル 2F	☎03-3405-4379
東京都	プレイランド ビッグチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
東京都	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
東京都	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
東京都	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2 5 11	☎03-3904-2010
東京都	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
東京都	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
東京都	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
東京都	ゲームセンター リノ	中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
東京都	よしもとゲームアミュージアム昭島店	昭島市田中町573-1-2	☎042-542-0660
東京都	BOO-BOSS BOSS吉祥寺店	武蔵野市吉祥寺本町1-24-5 吉祥寺ライトビル B1～1F	☎0422-23-3211
東京都	ムー大陸 立川店	立川市幸町1-35-7	☎042-538-7295
東京都	アドアーズ新宿歌舞伎町店	新宿区歌舞伎町1-18-8 第1モナミビルB1～1F	☎03-5155-6481
東京都	THE 3RD PLANET昭島店	昭島市松原町1-6-14	☎042-500-1414
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
神奈川県	MUTHOS（ムトス）綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
神奈川県	MUTHOS（ムトス）相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
神奈川県	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
神奈川県	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
神奈川県	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2 3 13 マリオン相模原ビル B1～1F	☎042-769-9474
神奈川県	アドアーズ鶴見店A館	横浜市鶴見区豊岡町16-2	☎045-584-2280
神奈川県	アドアーズ大和店B館	大和市大和南2 1 2	☎046-200-6370
神奈川県	ゲームファンタジア茅ケ崎店	茅ケ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ 1F	☎0467-87-8802
神奈川県	THE 3RD PLANET港北ニュータウン店	横浜市都筑区中川中央1-25-1 ノースポートモール 6F	☎045-914-7386
新潟県	ハロータイトー新発田店	新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
新潟県	THE 3RD PLANET新潟県庁前店	新潟市中央区出来島2丁目1番24号	☎025-290-8811
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732 2	☎076-424-7543
富山県	セガ ワールド富山	富山市下熊野字柳原割222 1	☎076-428-0048
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロ-38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
福井県	ジョイランド江守店	福井市江守中2-1508	☎0776-33-1900
福井県	セガ アリーナ	福井市丸山1-410	☎0776-52-0806
福井県	Joy Land 敦賀店	敦賀市木崎40-12	☎0770-37-1616
山梨県	アベニュー甲宝店	甲府市中央1-3-7	☎055-225-2511
山梨県	ゲームパニック甲府	甲府市国母5-20-24	☎055-231-0829
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
長野県	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
長野県	THE 3RD PLANET長野大通り店	長野市大宮鶴賀権堂町1506-3 長電権堂第2ビル 1F	☎026-231-5015
岐阜県	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7 7	☎0577-35-5077
岐阜県	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448 1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
静岡県	THE 3RD PLANET 富士店	富士市永田町2 99	☎0545-57-7777
静岡県	THE 3RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
静岡県	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591
静岡県	セガ ワールド 藤枝駅南	藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
静岡県	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235

※1　**アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。（各店舗にて、ご確認ください。）
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。
※4　**THE 3RD PLANETは**店舗によりサービス内容が異なります。（各店舗にて、ご確認ください。）
※5　**SUPER WAVEは**店舗によりサービス内容が異なります。（各店舗にて、ご確認ください。）

加盟店Find Out! Vol.68

兵庫県 伊丹ゲームスペース

店舗情報

住　所：伊丹市中央1-5-5ポントンビル 1F
電話番号：072-785-1549
営業時間：9:00 ～ 24:00

対応ゲーム

ビデオ　プライズ

※スロット、1プレイスタンプ1個。

スタッフより

対戦ゲームが熱い！『麻雀格闘倶楽部』も好評稼働中！ ぜひ、ご来店ください。

Access



阪急伊丹駅2F東側通路直結、ポントンビル1F。

静岡県 THE 3RD PLANET 静岡インター店

店舗情報

住　所：静岡県静岡市駿河区中野新田383-3
電話番号：054-202-5500
営業時間：9:00 ～ 24:00

対応ゲーム

ビデオ

※①音感ゲーム、②クイズゲーム、③格闘ゲームがそれぞれ1PLAY無料となります。

スタッフより

毎月3のつく日はサードの日！ 各フロアでお得なイベント盛りだくさん！ 3のつく日はサープラへ☆

Access



東名静岡ICより徒歩約1分。

アルカディアクーポン

コピーすると使用できなくなります

アルカディア→ゲームセンター

11月29日から 20-12.30 まで

印　印　印

クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

静岡県	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
静岡県	THE 3RD PLANET OZ浜松店	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
静岡県	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
静岡県	THE 3RD PLANET浜松プラザ店	浜松市東区上西町1020番地	☎053-466-3387
静岡県	THE 3RD PLANET　BiVi沼津店	沼津市大手町1-1-5	☎055-926-7739
静岡県	THE 3RD PLANETクレッセ静岡店	静岡市清水区鳥坂860	☎054-349-2006
静岡県	THE 3RD PLANET静岡インター店	静岡市駿河区中野新田383 3	☎054-202-5500
静岡県	THE 3RD PLANET御殿場インター店	御殿場市東田中1066-1	☎0550-70-0705
NEW!	SUPER WAVE 吉原店	富士市田島字窪田72-15	☎0545-57-5002
愛知県	PLAY SEVEN	一宮市開明字流64-1	☎0586-46-7228
愛知県	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
愛知県	おもしろランドAHAHA清須店	清洲市 一場1240	☎052-401-6013
愛知県	クラブ セガ 名古屋伏見	名古屋市中区栄1 4 5	☎052-222-3920
愛知県	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3 50 4	☎0564-58-8986
愛知県	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
愛知県	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1 65 1	☎0565-26-6777
愛知県	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
愛知県	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
愛知県	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
愛知県	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306 2	☎0567-22-2522
愛知県	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
愛知県	ゲームプラザタイガー 一宮店	一宮市富士3 1 33	☎0586-24-2472
愛知県	ダウンタウン	豊橋市岩屋町岩屋下51-4	☎0532-64-2939
三重県	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
滋賀県	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
滋賀県	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店（フウキグループ）	大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー（フウキグループ）	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
京都府	西院コットンクラブ（フウキグループ）	京都市右京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
京都府	下鴨ヒーロータウン（フウキグループ）	京都市左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
京都府	スーパーヒーロー山科（フウキグループ）	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
京都府	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
京都府	THE 3RD PLANET　BiVi京都二条店	京都市中京区西ノ京栂町1-6	☎075-813-2150
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト（フウキグループ）	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
大阪府	ゲームプラザOKAⅢ（フウキグループ）	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
大阪府	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
大阪府	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
大阪府	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14 2	☎06-6389-8072
大阪府	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
大阪府	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6 4 9	☎06-6351-1530
大阪府	GAME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
大阪府	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区小松1 9-10 マルヤマビル 1F	☎06-6326-1218
大阪府	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
大阪府	ビデオシティリノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185
大阪府	KO-HATSU（コーハツ）	大阪市北区天神橋2-2 21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
大阪府	ゲームセンター 葡萄屋 山本店	八尾市山本町南1 3-22	☎0729-99-4337
大阪府	ゲームディーノ 枚方店	枚方市岡東町12-3 205	☎072-846-3303
大阪府	ゲームプラザ21	大阪市生野区舎利寺2-16-12	☎06-6741-7500
大阪府	アミューズメントJAM新世界店	大阪市浪速区恵美須東2-4-2	☎06-4396-5270
大阪府	アミューズメントJAMみくりや店	東大阪市御厨東2-14-20	☎06-6618-3600
兵庫県	三ノ宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
兵庫県	タロフォフォ	西宮市田中町5-21 TSビル 1F	☎0798-32-0099
兵庫県	リブロス元町	神戸市中央区元町高架通1-120	☎078-332-2464
兵庫県	伊丹ゲームスペース	伊丹市中央1 5 5 ポントンビル 1F	☎072-785-1549
NEW!	SUPER WAVE 森友店	神戸市西区森友2-50-2	☎078-928-7775
奈良県	キャノンショット（フウキグループ）	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
奈良県	アミューズメントデプト	奈良市角振新屋町1-1	☎0742-26-7789
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店（フウキグループ）	倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
鳥取県	THE 3RD PLANET鳥取店	鳥取市南隈136-1 トリニティーモール Aゾーン	☎0857-37-3010
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
島根県	今出屋鉄拳塾	松江市美保関町七類1520	☎0852-72-2550
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10 1	☎086-232-8790
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3 1-8	☎082-814-6116
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4 23	☎0829-34-3311
広島県	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603-3	☎0824-62-5504
広島県	アミューズメント パークワールド	広島市中区八丁堀11-6	☎0726-71-5123
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
山口県	THE 3RD PLANET山口店	山口市湯田温泉6-8-3	☎083-933-0307
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
高知県	戦 ikusa	土佐市高岡町甲433-1 TUTAYA高岡店内 戦	☎088-854-1930
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
香川県	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
香川県	マックスプラザ善通寺（フウキグループ）	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
香川県	戦（いくさ）	高松市高松町字斉田2554-18	☎087-843-2788
愛媛県	GAME ショコラ	松山市柳井町1-13-12	☎090-4339-1593
福岡県	TAC 北方店	北九州市小倉南区北方4-1-11	☎093-941-9022
福岡県	アカトンボ西新店（※2）	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
福岡県	スーパーアカトンボ香椎店（※2）	福岡市東区香椎駅前1 10 10	☎092-682-0555
福岡県	トンボ大橋駅前店（※2）	福岡市南区大橋1 9 1	☎092-553-1081
福岡県	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
福岡県	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6 35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
福岡県	天神ギーゴ	福岡市中央区天神2 7 6 DADAビル 1F～3F	☎ 092-724-5971
福岡県	THE 3RD PLANETコマーシャルモール博多店	福岡市博多区東光寺町2-6-40	☎092-474-2273
長崎県	セガワールド大塔	佐世保市大塔町18-15	☎0956-34-6070
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
大分県	セガ ワールド 中津（※3）	中津市沖代町1 2 16	☎0979-22-7833
大分県	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
大分県	アミューズメントアーク中津	中津市東本町4-3	☎0979-23-6179
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
鹿児島県	ゲームセンター電撃新栄	鹿児島市新栄町1-28	☎099-255-2505
鹿児島県	THE 3RD PLANETジャングルパーク 鹿児島店	鹿児島市与次郎1-11 1　フレスポジャングルパーク 2F	☎099-213-0223
NEW!	THE 3RD PLANETフレスポ国分店	霧島市国分広瀬2-4-1	☎0995-48-6789
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5 1 1	☎098-875-8588
沖縄県	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1　**アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。（各店舗にて、ご確認ください。）
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。
※4　**THE 3RD PLANETは**店舗によりサービス内容が異なります。（各店舗にて、ご確認ください。）
※5　**SUPER WAVEは**店舗によりサービス内容が異なります。（各店舗にて、ご確認ください。）



悠久の車輪
Eternal Wheel Heritage

仕組まれた戦（いくさ）に、森の住人たちは——

作：黛木紘文　絵：タケシマサトシ

第五話　戦端

「だって、だってだって」
　両手を握り締め、歌う花園のキャッツポーが地面を叩くようにジャンプする。
「だってディディスカス様は、もう戦（いくさ）の準備をしてるんだよ、どうやって止めるのさ」
　その姿は、やんちゃな仔猫を連想させた。エルフ仕様の上衣は緑色で、小柄な肢体に合わせて短裾（ミニスカート）に切り詰められている。
「そりゃ戦はよくないよ、痛いしさ。でも獣人族なんか張り切っちゃってて」
　喋るたびに、ブリリアントイエローの長髪が尻尾さながらに波打ち、大きな瞳がクルクルと忙しく動く。
「……なんとかしなければ」
　向かい合うフランシャードは、物憂げに切れ長の双眸を伏せた。
　神聖帝国（アルカディア）の初動先発隊として、ここ神秘の森（シルヴァランド）へと訪れ、カサンドラ公爵の引き渡しを要求したのだが……。
「森への客人を抛（ほう）り出すようなことはできない、そのエルフ王族の慈愛は尊びたくも、このままでは進軍中の聖王本隊を止めることはできません、両軍の激突は必至……」
「でも公爵は渡せないって。王族の決定には逆らえないことは神聖帝国だって同じでしょ。森の管理者のディディスカス様は覇王（アレキサンダー）を迎え撃つつもり満々で」
「こうしたらどうでしょうか……」
　フランシャードは羽根飾り付きの黒帽子を整えた。
「……この森の中で、私が公爵を査問し」
　衣服もまた黒色であり、その組み合わせは神聖帝国における裁判官（Doomsman）の証に他ならなかった。
「でもさ、フラン、あんたが勝手に"有罪"って決めちゃうってあるんじゃない」
「真実の刃に誓って、そのようなことは」
　黒はどのような色にも染まらない、何物にも左右されない、影響されない。裁判官が黒づくめの衣服であるのは、決して偏（かたよ）らずに審議に臨むという意味が含まれている。
「……もとより公爵は叛乱の"容疑者"です、聖王が引き渡しを要求しているのは本国での裁判にかけるため……未だ有罪も無罪もありません。私はただ聞き取るだけです」
「よくわかんないけど、戦が起こらないならそれでいいよ。ボクはどうしたらいいかな？」
「査問許可の取り次ぎを……」
「ええっと、ボクより王族に親しい、静まる森のマトリカか、黄金の原のセチア、どっちかに訊いてみるよ」
「……それから最前線の武装解除を……神聖騎士団は、戦う意志を示さない者には決して剣を抜きません。双方が血を流さないためにも、これは是（ぜ）が非（ひ）にでも」
「武器を手放すって、そんなこと獣人族が言うこと聞いてくれるかなぁ。鉤爪のオプス、剛力のゼラにお願いすれば、なんとかなるかなぁ、どうかなぁ」
「最前線には私も立ち、騎士団を説得します」
　フランシャードは法官の帽子（カイチ）に、宣誓のポーズで指先を当て、言葉を継いだ。
「キャッツポー、貴女に会えてよかった」
「うん、ボクもフランに会えてよかったよ、すっごくよかった。美人だし、オッパイ大きいし、大きいよね、ちょっと触ってもいい？」
「……え……」
「揉（も）まないから、触るだけ」
　返答に窮する間に、すでにキャッツポーの両手が伸びていた。
「うわぁ、踊る踊るー、なんでなんでー」
「な、なんでって……ああっ……そんなに」
「ボク、人間のオッパイって触るのはじめて」
「さ、触るんじゃなくて揉みまくって……あっ、キャッツポー、ダメそこ、ああっ、摘まんだりしないで、あああ……あんっ……」
「へぇ、エルフのと違うのかなーって思ってたんだけど、オッパイの先の吸うところまで同じみたい。色も同じ？　見てもいいよね」
　森の中にフランシャードの悲鳴が流れる。

　磨き込まれた床から片膝を離し、カサンドラ公爵は、ゆっくりと背伸びをした。
　左右に連なる巨木を見やり、陽光が綿々（めんめん）と輝く天窓に短く首を振る。窓枠の装飾は美しくも、そこには硝子（ガラス）が嵌め込まれているのではなく、

どうやら透過性の紙革(かみかわ)が用いられているようだ。
「度(ど)し難(がた)いな、木と紙で造られた王宮とは」
　小声で呟き、真正面、妖精王ウィルシードの王座へと視線を巡らせる。
「繰り返し、わたしはこの国を、延(ひ)いては妖精王を愛しております」
　カサンドラは確認するように言った。
「先に述べた通り、同様である」
「ククッ、妖精王の寵愛に祝福あれ」
　正装(フロックコート)の胸元を軽く摩(さす)り、満足気に頷く。
“契約の刻印の車輪”が骨を微震させている。
　効果が現れているということだ。
　カサンドラが持つ車輪(ホイール)には、目の前の人物を意のままに従わせる力が秘められている。そのためには対象者の口から、直接、忠誠“契約”の言葉を引き出す必要があるわけだが——。
　高笑いしそうになる衝動を自制し、カサンドラは王に向かって改(あらた)めて口を開いていた。
「愛こそ素晴らしき賜(たまもの)なれば」
　——まったくもって素晴らしい——カサンドラは愛の本質を正しく理解していた。
　愛とはまぎらかしである。恋人が、親子が、また教師や司祭らが、滔々(とうとう)と愛なるものを語るのは、相手を意のままにコントロールしたいがために他ならない。
　要するには大いなる詐欺(ペテン)だ。
　——愛のために——人は平気でモラルに反する。嘘をつき、法を破り、卑劣な裏切り行為も反倫理的な行いも吝(やぶさ)かではない。
「世の中のモラルや倫理など、その程度のもの、とも言えるわけだが」
　人々は、愛の名さえ附けばすべてが許される思い込んでしまう。ククッ、と笑ってカサンドラは妖精王に顎髭をしゃくった。
　つい先程、あっさりと返してくれた——わが神秘の森を愛する者に愛を、と——。
　それは社交辞令だったかもしれない、が、言葉をもらった時点で、車輪の契約は完了だ。
　妖精王は永遠にわたしを愛し続けるだろう。
「さてもウィルシード王に、お願いが」
　カサンドラは微笑みながら言った。
「なんなりと受け入れよう」
　妖精王の嬉々とした返答に、左右に立ち並ぶ近臣(きんしん)らが訝(いぶか)しげに顔を見合わせる。
　——ククッ、他国人の願いを、その内容を聞きもせずに、こうも簡単に承諾することは今までなかったということか。
「わたしは宮廷医術にも先達しております、されば研究中の細菌(バクテリア)は風疹に極めて効果的なれ、エルフの子らに是非に施したく」
　血にのたうつか、凶気に蝕まれるか、はたまた瞬殺か、あの細菌にはさらなる臨床実験が必要だ。しかし、実験体は車輪で操った傀儡ではダメだ、断じてよくない、純粋な“絶望”が聞けなくなる。
「子供は宝なれば」絶望の響きは子供のものこそ至上であり、まさしく“宝”だ。為(な)す術(すべ)もなく、ただ削られるだけの希望にすがる声姿(こえすがた)は、どのような美酒よりも甘露(かんろ)この上(うえ)ない。
　カサンドラに向けてウィルシードが頷く。
　その半ばで、慌ただしい足音とともに妖精の神官が走り込んで来た。
「ア、神聖帝国(アルカディア)の軍勢が森のすぐ北に！」
　報告を受けた王よりもカサンドラの反応のほうが早かった。
「バカな、騎士団は崖の大地で立ち往生だ、あそこから迂回すれば、到着までにあと三日はかかるはず——」

　周囲には荒涼たる岩場が拡がる。
「子供ね、聖王は」
　褐色の剣レマンが、馬に跨りつつ、鞍尾(あんび)の荷袋を地面に抛り投げた。
　黄褐色(ローシェンナ)のショートヘア、青い瞳は大きく力強く、アイライナーはＶ字に迫り上がっている。剣の色に等しくも、全身の鎧、そして馬鎧をもが褐色である。
「そうね、聖王はまだ子供よ」
　レマンに頷き返し、青き宝玉チュレージもまた乗馬から荷を落とした。
「諦(あきら)めが悪いのよね、子供っていうのは」
　馬の鬣鎧(クレストガード)を取り外しつつレマンが笑って続ける。
「いつまでも駄々をこねて、大人の言うことを聞かないのよね子供って」
「聞かなすぎよ、ダーク団長の言葉も無視なんだから。ちょっとレマン、手甲(ガントレッド)まで外して大丈夫なの？」
「チュレージこそ、鎧の腰当(スカート)てを外しちゃってるけど」
「できるだけ軽くってことだから」
　左右では神聖騎士団員たちが同様に身を軽くしている。
　その間を縫って、正直商人ペシが落とされた荷をいそいそと拾い集めていた。
「ちょっと、それ、わたしの荷物よ」
　レマンが眼光鋭くペシを指差す。
「棄(す)てたんやろ？　落ちてたんやで」
「馬車に乗せて運んでよ、あんたは重騎馬大隊と一緒に後続するんでしょう」

Pickup Character

ピックアップキャラクター



歌う花園のキャッツポー
【神秘の森シルヴァランド】
　ＡＴＫ38と3ＬＶのマスターとしては高い攻撃力を誇り、射程と攻撃力が上昇するアビリティの使い勝手は抜群。
　スキル「精霊の願い」の効果も高く、現在でもエース級のマスターとして幅広く愛用されているユニットだ。

「荷ひとつ神聖銀貨一枚で運ぶでー」
「た、高いわよ、ボッタクリもいいとこ」
「ほなら棄ててきや、ワイが勝手に拾うて売るさかいに。女騎士の肌に密着していた脚衣(カルソン)なんか汗まみれなほどマニアに高う売れまっ」
「マ、マニアって、どこにそんな奴が」
「——合図よ」
　チュレージは金髪のポニーテールを振って、ふたりの会話を遮った。
「先頭は？」レマンが尋ねる。
「聖王、すぐ横にダーク団長ね」
「子供っていつも先頭に行きたがるのよね」
　レマンが笑って手綱を引いた。
「あなたもじゃないの」
「ははっ、チュレージ、こんな無謀なことは誰も思いつかないわ。思いついてもやろうとはしない。子供以外にはね」
　軍馬の群れが疾駆する。蹄が大地を蹴るその先には暗黒が穿たれていた。騎士団の行く手に道はない。巨大な蟻地獄を連想させる深々とした断崖があるだけだった。

「なんだとっ」
　王宮の中庭を大股で歩きながら、カサンドラは来鳥(らいちょう)パリスの瞳を覗き込んだ。
「駆け下りた？　あの絶壁を馬で下ったというのか!?　誰がそのような無謀な命令を」
　尋ねるまでもなかった——命を賭しても従うべきは聖王の下命しか有り得ず——。
「ウム、来たのは全軍ではない？　最大戦力の重騎馬大隊は崖を迂回か、ならばレオパルドライダーは使えず、アレキサンダーの総勢は半数に減ったも同然、いや、あの断崖絶壁を駆け下りたならば負傷者も多いはず」
　手先の梔子色(くちなしいろ)の羽根が震える。
「全員が馬に乗っている？　まさか、怪我人が脱落者がいないわけがないっ、もっと首を動か

せパリス、騎士団の陣容をよく見せるのだ」
　來鳥の瞳をまじまじと窺い、カサンドラは低く唸った。
「骨折した者も強引に馬に乗せているのか、なるほど、見た目の頭数にはなるな。よもや戦えない者がいるとは森の住人は思わない、か」
　ククッ、と笑い、カサンドラは片手を振った。
「神聖騎士団の総数は偽りであると、深き森のディディスカスに伝えよ」
　音もなく、背後にモスグリーンの外衣が推参する。公爵の私兵、傭兵騎士・紅旗団だ。
「森の管理者を車輪の支配下にしておいたことが、こうも早々に役立つとはな。先制攻撃で騎士団を壊滅させるぞ、森の最前線は獣人族だったな――どうした――」



「公爵閣下の指示を仰ぎたく」
　屹立したまま紅旗団員が言う。
「指示なら出したばかり――何っ――なんだと、最前線で武装解除？
誰がそのような――フランシャードだと――あの小生意気な裁判官は帰国したのではなかったのか、くそっ、森のどこかで頭の弱い妖精でも手懐けたわけか」
「指示を」
　紅旗団員が繰り返した。

沐浴を終えたばかりかの仕草で、フランシャードは森から歩み出た。
　足先の草々が一斉に傾き、前方に向かって、横一文字の漣が走る。美しい緑の波は、無骨な岩に砕け散る波頭さながらに、草原地帯に陣を取る神聖騎士団の元で消え去った。
「剣をお引きください、聖王――」
　落ち着いて言う。
　騎士団は、臨戦状態の構えであり、見える範囲においては全員が抜き身だった。
「フランシャード、喩え中天とて余には命令できぬぞ」
　陣の先頭で騎乗するアレキサンダーが言う。「かつて大陸を統一した大帝ヴィクトル以来、誰ひとりとして握ることができなかった聖剣を余は手にした。すなわち、余こそ大帝の真なる後継、全国土の正統なる支配者ということになる。すべての者は従うべきが当然であろう」
「――命令ではなく――お願いでございます」
「カサンドラを引き渡さぬならば、神秘の森もまた謀叛の一味、退けフランシャード、これは命令だ」
「――神秘の森の前線は武装解除しております、無手の者に剣を向けることは騎士団の誇りに反するのでは」
　騎士団長ダークが反応した。微かに眉を下げ、アレキサンダーの横顔を盗み見る。
「ふん、口ではどうとでも言える」
　聖王は意に介しない様子だ。
「――証拠を――森に戦う意志はなく、加えて私の提案をお聞きくださるよう、切に」
　フランシャードは両手を拡げた。
　その合図に呼応し、背後の木々の狭間から、獣人族とエルフが点々と姿を見せる。
　騎士団長の声が低く届いた。
「聖王、誰もが得物を手にしてはおりませぬ、かような者たちに刃を向けて対峙するは痩せ犬の所業、騎士団の剣は正義正道の名の下に輝きあれ、今は鞘に収めるべきかと」
「ふん、余が神秘の森を赦すと思うか」
「は？」
「この森の毒がソゥリスを殺したのだぞ」
　風と葉擦れの音がアレキサンダーの声を掻き消す。
　フランシャードは両手を拡げたまま続けた。
「私の提案をお聞きください――聖王――カサンドラ公爵においては、森に抑留の扱いにて、疑念に対する査問を」
　語尾に擦過音が重なった。
　森から白煙が伸びる。その場の誰もが空を見上げていた。大気を震わせ、煙の尾を長々と曳いて、青空に緩やかな放物線が描かれる。
　その着地点は騎士団の先端だった。
「爆飛槍っ!?」
　ダークの叫びに激しい爆発音が折り重なった。

「よく見えんな、爆煙でよく見えん」
　來鳥パリスの瞳を覗き込みながら、カサンドラは笑った。
「ククッ、森への絡繰を全作動させろ」
「公爵閣下、地雷は未だ性急かと、今はまだ斃れるは森の住民のみ、騎士団に致命傷を与えるならばその進軍を待って」
　言う紅旗団員に向けて、カサンドラは愉しげに肩を竦めた。
「森の愚民どもは、隣の仲間の四肢が千切れ飛ぶ態を誰のせいだと思うかな、ククッ、目の前に迫る騎士団と無関係だと思うほどにも冷静ならば、わたしも見識を改めよう」
　地雷はもともとは城攻めの手段として考案された。トンネルを掘り、敵城の真下に爆薬を仕掛ける。それが地雷のルーツである。

「前線部隊は全滅だっ」
　剛力のゼラが鉤爪で頸元を掴む。
「おまえが武装解除などと、クソめがっ、おかげで押し寄せる騎士団に為す術もなく」
「……く、苦しいよ」

キャッツポーは足先をバタつかせた。ゼラに頸を押さえられ、そのまま地面から持ち上げられてしまっている。首吊り上げの状態だ。
「だがな、騎士団の進軍も長くは続かない」
ゼラの狼顔が、キャッツポーの顔を噛み砕かんばかりに肉迫する。
「森の入り口だから敗れた、奥に入れば入るほど、木々の上下に隠れられる俺たちにこそ分がある」
「……お、降ろして、ボクは敵じゃないよ」
「おまえの願いを聞いたばかりに前線は全滅したんだぞっ、俺の親友もいたというのに！」
ミシッ、と自分の頸骨が軋む音が響き、同時に耳鳴りが襲う。
次の瞬間、キャッツポーの小柄な肢体は、ゼラの両腕に強く抱きかかえられていた。そのまま地面に押し倒される。
「……ち、ちょっと」
全身を覆ってのしかかるゼラの体が、鼻息も荒くバウンドした。乱暴されるんだ、と、キャッツポーはぼんやりと思った。地面にぶつけた頭がとんでもなく痛い、耳鳴りが轟音となって渦巻いている。
「……げっ……げぼげぼっ」
咳き込みながら髪を振った。
ゼラがゆっくりと身を起こす。
いつの間にか、周囲には白煙と黒煙が蜷局を巻いて漂っていた。
「……ゼ、ゼラ？」
半ばのしかかったままのその背後で、高々とした爆炎が連続する。キャッツポーは瞼を瞬いた……爆発、火事、なんなの、耳朶に響いている轟音は耳鳴りじゃなくて、この爆発音だったの……。
「うぉおおお、黒色火薬だ、アルカディアの卑怯者どもめ、こんなものまでっ、あいつら、あいつらぁあああああああ」
ゼラが咆哮する。
色濃く漂う煙の中に、千々に散った残骸、待機中の獣人族だったもの（▼）が覗けた。
「ゼ、ゼラ……ボクを、助けて？」
キャッツポーの眼前で振り向いたその背中は、焼け爛れ、血と白煙を噴いている。
「ゼラ、痛そうだ、ダメだ、逃げよう」
「逃げられるか、おまえは行けっ、俺の部隊はここで騎士団を皆殺しにする」
「ぶ、部隊なんか、もうないじゃん」
「キャッツポー、おまえの願いを聞いて武装解除をした、今度は俺の願いを聞く番だ。王宮に行け、行ってリリィ皇女を護るのだ」
爆炎で燃える木々の枝を飛び越え、獣人族の



伝令が姿を見せる。
「——報告——妖精王ウィルシード、御自ら出陣なさります」
「はあぁ」キャッツポーは信じられないといった表情で大きく首を振った。森の王は、叡智の賢者であり、戦にはほど遠く、また戦を何よりも嫌っていたはずなのに!?
「——なお、管理者ディディスカス様、第二前線で自身を盾にされ——戦死——」
「うぉおおおっ」ゼラが叫ぶ。
「カ、カサンドラを渡せばいいんじゃないの」
キャッツポーは言った。
「渡しちゃおうよ、いいじゃん別に、もう戦いはやめようよ」
「やめられるかっ、うぉ、うぉおおおおおっ」

「行く手の障害はすべて敵と知れ」
アレキサンダーの声が轟く。
「走獣、翔蟲、草木に至るまで、騎士団を遮るものは敵だ。遁走、命乞いとて反撃があると心得よ、和解に見せかけ不意打ちを仕掛けて来た卑劣なる敵だぞ」
騎士団員たちの雄叫びが、森そのものを震動させるかの地鳴りと化す。
先頭に追従しながら、ダークは——発せられる命の是非はともかくも——戦術的な観点から聖王に感心していた。
最前列でいちばんの危険性を背負ったまま下される命令、宮殿の奥底から優雅に指示を出す貴族らとは根本的に異なる。両者の命令の差は、士気の差となって如実に現れる。兵士同等に命を賭けている、それだけで、士気は否応なく高まる。周囲の反応の昂りを、ダーク自身、如実に感じていた。
今の騎士団は絶対的に強い！
「——む——」ダークは眉根を寄せた。
後方から笛の音が届く。早馬の緊急伝令の合図だ。音色からすると、すべてに優先される第一級非常事態である。
聖王の両脇にチュレージとレマンが尾いていることを確認してから馬を返した。
複数の襷をかけた兵士が急接近する。襷の本数は途中で伝文を引き継いだ回数に比例する。
「何事だっ」
「て、帝都にて叛乱です、カサンドラ公爵と懇意であった貴族一派が傭兵団を使って」
「たかが傭兵団に——」
「傭兵団は見たこともない新型兵器を装備、すでに宮殿は制圧され、帝都全域に戒厳令、遠征騎士団を迎撃する防壁工事も始まって」
「つまり——」
森の奥から幾重もの剣戟の響きが届く。雄叫びと悲鳴、断続的な爆発音と倒壊音、風に紛れて血糊の臭いが流れる。
「——我々には帰る場所がないということか」
ダークは無表情に剣を斬り上げ、巨木の枝から襲いかかる獣人族を両断していた。

今すぐ買える!!

アルカディアエクストラ

バックナンバーリスト

ここでは、これまで発売された刊行物の中から、すぐに購入可能なものをチョイス！ なお、ココに掲載されていないものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

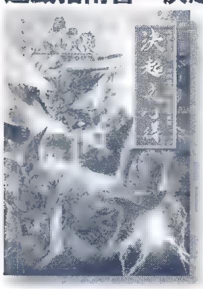
enterbrain mook ARCADIA EXTRA
闘劇魂Vol.11



価格：1,449円(税込)
雑誌コード：61956-58

対戦格闘ゲームに特化した最強専門誌の第11弾。「闘劇'08FINAL」の詳細なリポートとともにベストバウトをDVDに150分収録。会場の興奮がすべて伝わってくるぞ。また誌面では『鉄拳6 BLOODLINE REBELLION』、『ブレイブルー』、『THE KING OF FIGHTERS XII』、『タツノコ VS. CAPCOM』などの最新格闘ゲームの情報が満載。『MELTY BLOOD Actress Again』特集では待望の全技リスト表を公開。格闘ゲームファンならば手元に置きたい一冊だ!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.70
三国志大戦3 蒼天の龍脈 遊戯指南書 決起之心得



定価：1,380円(税込)
雑誌コード：61956-73

『三国志大戦3 蒼天の龍脈』のムックが早くも登場。新・旧カードのイラストはもちろん、新バージョンから始める初心者のための講座や、新計略・新奥義の解説も掲載されているなど、初心者から上級者まで必携の書となっているぞ。

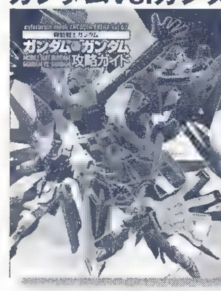
enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.69
STREET FIGHTER IV MASTER GUIDE 拳の書



定価：1,580円(税込)
雑誌コード：61956-62

待望の『ストリートファイターIV』のムックが登場！ システムの解析や17キャラクターの全技フレームなど対戦で強くなるために必須なデータを完全網羅。対戦で勝つためには必須の一冊だ!

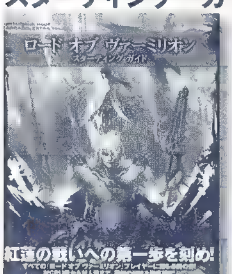
enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.67
機動戦士ガンダム ガンダムvs.ガンダム 攻略ガイド



定価：1,600円(税込)
雑誌コード：61956-51

15作品32機体の基本性能、写真付き全技表や攻撃数値、よろけ値、攻撃発生、各種移動のデータなど、初心者からベテランパイロットまで役立つ情報満載の攻略ガイドがついに登場!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.66
ロード オブ ヴァーミリオン スターティング ガイド



価格：1,449円(税込)
雑誌コード：61956-37

『ロード オブ ヴァーミリオン』の入門書が絶賛発売中。これから始める人は本書を読めば迷うことなく、既にプレイしている人にはさらなる高みを目指す道しるべとなる! DVDも付属し映像と誌面からプレイをサポート!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.63
ARCANAHEART2 RIGHT PART HEARTMATIC COMPLETION



定価：1,680円(税込)
雑誌コード：61956-39

イラストや数値データを余すところなく収録。また、豪華作家陣によるゲストイラスト、開発スタッフからの描き下ろしイラストも満載と、ファンならずとも手元に置いておきたい一冊だ。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.59
ARCANAHEART2 LEFT PART HEARTMATIC FOUNDATION



定価：1,300円(税込)
雑誌コード：61956-12

待望の稼動を迎えた『アルカナハート2』を攻略本化！ 上巻となる本書では、キャラクター紹介、グラフィック付き技解説、対戦攻略＆連続技の三本立てで、プレイに必要な知識を網羅!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.62
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 ULTIMATE MATCH Master Guide



定価：1,554円(税込)
雑誌コード：61956-26

各種システムの解説、全キャラクターの技を写真付きで解説、対戦攻略、CPU攻略など、KOF'98UMのあらゆる情報を掲載。さらに、PS2版にも対応した1冊!

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

バックナンバーのご案内
掲載されているタイトル以外の刊行物をお探しの場合、弊社Webサイト(http://arcadiamagazine.com/)もしくは、エンターブレインWebサイト(http://enterbrain.co.jp/)から、刊行物を一覧できます。

書店での購入方法
刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかること無く店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法
エンターブレインWebサイト(http://enterbrain.co.jp/)からebten(エビテン)にアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊社Webサイト(http://arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、support@ml.enterbrain.co.jpまでお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先
ebten(エビテン) メールアドレス:support@ml.enterbrain.co.jp
カスタマーサポート (お電話によるお問い合わせ) 電話番号:0570-060-555

猿渡編集長の 房総ゲーセン狂騒曲

第五十一回「DREAM POWER」

プレイヤーや観客のみんなが気になる闘劇'09の種目タイトル。そんな気になる発表の前に、まず、参加者や開催側の人たちに知っておいてもらいたい事、今月はそんなお話です。

さわたり「さてそろそろ闘劇'09の種目の発表です」
ぶっちゃけ先生「とはいえ、それは来月のネタじゃろ、ぶっちゃけ」
さわたり「まぁそうなんですけど、今回はどう盛り上げるべきなのか、やや試行錯誤中という感じです」
ぶっちゃけ先生「とはいえ、この号が出るころには決まってるわけじゃな。ぶっちゃけ」
さわたり「そうですね。この会話をしている段階では、マジでまだ決まっていませんが、いつかは決めなきゃならないので」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、今回は何タイトルで開催なんじゃ？」
さわたり「うーん。特に変化球的な案が無ければ例年通りですが、闘劇'09では大きな変化の回と考えているので、毎年9タイトルという前提から見直す感じです」
ぶっちゃけ先生「ほほー。ぶっちゃけ、4日間開催になるなんてことは？」
さわたり「それは無いかもですね。けど、そういう例年の仕様に縛られず考えたいと思っています」

●

というわけで、闘劇'09に関して語れることはこのくらい。ただ、一部で誤解されている別の側面について語りたい。

これは何度か書いているし、闘劇にエントリーして頂く店舗には、あらかじめ分かっていてほしいこと。それは、闘劇の予選にエントリーして予選開催店舗になれば、集客がある、インカムがアップすると、早計に考えないでほしい、ってこと。一部では、ゲーム大会をやればインカムが上がるとか、集客が得られるような言われ方をされたりするが、決してそんなことはない。ましてや、全国大会を開催して、その予選店舗になれば、同様にインカムや集客が得られるような誤解があるようだ。

いや、大会効果というのは、無くはない。なので、ロジックとして「絶対にインカムが上がらない」とか「集客が得られない」なんて言うつもりはない。それを言ったら闘劇だって成り立たなくなる。

肝心なのは、そうした大会を店舗の運営スタッフがどう利用するかであって、黙っていて人が集まるものではない。大会開催ってことだけで人が集まるのは、よほど大きな大会か、普段足を運んでいる店舗くらいだろう。大きな大会でも予選店舗が多ければ、集客も分散するだろう。なので、逆に「絶対に集客が得られる」という論拠はないに等しい。

しかし、闘劇を毎年続けられて、300店舗を下らない店舗がエントリーして頂いているのは、それぞれの店舗が運営努力をしているからだろう。闘劇や全国大会という印籠を鵜呑みにせず、店舗スタッフ自身が予選大会への集客を積極的に行なう必要がある。

闘劇'09でも各店舗に、そういった運営の助力をお願いしたいものである。

次号予告

バージョンアップついに登場!!

鉄拳6 BROODLINE REBELLION
（バンダイナムコゲームス）

年末年始もゲーセン日和!!

ブレイブルー
（アークシステムワークス）

タツノコVS.COPCOM CROSS GENERATION OF HEROES
（カプコン）

World Club Champion Football Intercontinental Clubs 2007-2008
（セガ）

そのほか、従来のタイトルも徹底攻略!!

特別付録 DVD VIDEO 2号連続DVD付録!!

次号2009年2月号は 2008年 **12月27日(土)発売予定**
予価980円（税込み）

※内容は予告無く変更する場合があります。

投稿募集

メールでの投稿あて先

- ■アフロ文字ネタ投稿 afro@arcadiamagazine.com
- ■アフロイラスト投稿 afro_cg@arcadiamagazine.com
- ■猛者通信 ドス飯 mosa@arcadiamagazine.com
- ■ハイスコア全国集計 hi_score@arcadiamagazine.com
- ■ビート・レイジング(ROOTS26)投稿 beatraizing@arcadiamagazine.com
- ■アルカナSIGNALS! 各コーナー arcanaheart@arcadiamagazine.com
- ■そのほか店舗に関する募集あて先 location@arcadiamagazine.com
- ■そのほかのコーナーへの投稿 post_arcadia@arcadiamagazine.com
- ■WWW管理者あて webmaster@arcadiamagazine.com
- ■アルカディアに関する問い合わせ先 arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8740 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
2月号(2008年12月27日)への投稿もよろしくお願いします!
3月号(2009年1月30日)への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り

3月号／12月16日(火)必着
4月号／1月16日(金)必着

編集後記

●PSでギルティギアが発売されてから早くも10年。押しも押されぬ人気タイトルとなったギルティギアシリーズの闘劇での名勝負を集めたDVD『ギルティギア　闘劇ヒストリー』が完成しました。スゴ腕のプレイヤー同士の試合は、今見ても手に汗握って見入ってしまいますが、そんなハイレベルのバトルをDVDに145分も詰め込みました。時間が経つのも忘れて見入ってしまいます。しかしそのプレイに触発されてギルティをプレイすると……なんともトホホなプレイしかできないのが情けないっす。（尾崎）

●この号が出ているころには、すでに「KOF XII」のイベントが開催された後だろう。予定どおり開催されていれば、インターネットのライブ配信でイベントの模様が放送されたはず。これからも、さまざまな形態のライブ配信を試みたい。（さわたり）

●闘劇過去6回の中から、ギルティギアゼクスシリーズの名勝負を集めたDVDムック「GUILTY GEAR闘劇ヒストリーベストバウトDVD」が発売に。この機会に、数々のドラマを生んだ激闘の歴史を振り返ってみては？（杉田）

●悠久バインダーはとにかくサイズにこだわった。特にローダーは、テストプレイをやったライターが返したくないと駄々をこねるほどの出来映え。俺も使いたいしwローダーだけ個別で売れる環境を作るか……頑張ります。（霜田）

●長い歴史を持つVF界の更生施設「人間学園」が10月をもって崩壊。自分は新参者だったが、中野新橋〜東池袋時代と楽しい思い出ばかり。もし復活するなら、助力は惜しまないつもり。（お前が壊したのはitakyoだけだ）

●担当している『ブレイブルー』がついに稼働開始！　最初は使いやすいラグナやジンに人気が集まりそうですが、仕様がマニアックなキャラは苦労に見合った面白さがあるので、ぜひチャレンジしてみてください（河野）。

●齋藤 千和さん、沢城 みゆきさんのどちらにしようか……。たかはし 智秋さんもいいですね。あ、もちろん『ブレイブルー』の話ですよ！　まさか自分が性能ではなく、声優でキャラを選ぶときがくるとは。（マーベラス！　&う）

●先日、『LoV』のトップランカーの対戦動画を収録しました（1月中旬発売のカードゲームコンプリートに収録）。上に行くプレイヤー同士の対戦は見ているだけで面白いです。ぜひ、皆さんに見てほしいです。（野口）

●久々にいろいろな店舗のプライズコーナーを見て回ったら、アイスが取れるマシンなどがあって完全に浦島気分。ま、伊勢海老などは記憶にありますが。池袋の某店舗では店員さんが新機種の操作説明や取り方を丁寧に教えてくれたのはちょっと感動でした。（花澤）

●『三国志大戦 演舞場』でのリプレイ動画サービスが面白い。客観的に自分のプレイを見れるし、チームメイトにプレイを評価してもらうこともできるのはいいですね。なかなか面白い対戦は取れませんが……。（上田）

●CGが当然の現在において昭和時代の特撮が熱いです。いまさら「ウルトラマン」の話です。コンポも驚く規模の難民だったバルタン星人や容疑者Xどころではない献身っぷりをみせるピグモンなどドラマも熱いんです。（高瀬）

●この号が出るころには『beatmania IIDX 16　EMPRESS』が稼働していますが、皆さん楽しんでいますか？　前作のDJ TROOPERS同様に今回も何かしらの仕掛けがありそうでとても楽しみです。（井川）

●今回「わっしょい！　2周目」目当てに買ってくださった読者の皆さん、大変申し訳ありません。掲載は次号となります……。弊誌ハイスコアページの方はこちらが本気で正念場。何か面白いことをせねば。（松浦）

●本誌付録のDVDにて、杏野さんと「スパIIX」で勝負しました。かなりの接戦となっているので、未見の方はぜひ。ずっと編集部での作業のため、たまには体を張るのもいいですね。え、そこまで体張ってないって？　そうですか……。（原）

●今回は付録にソノシート付き。付属の紙製プレイヤを組み立てて、その上でゆっくり回していただければ、そりゃあもう楽しいコンテンツが貴方の耳を楽しませてくれること請け合……何ですか。（山田VSガザミ）

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は137ページに掲載されています。はがき裏面のA1〜3の質問は下記の該当掲載タイトルの[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア1月号[No.104]アンケート対応番号

1	ブレイブルー
2	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION
3	タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES
4	ザ・キング・オブ・ファイターズXII
5	デモンブライド
6	beatmania IIDX 16　EMPRESS
7	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3 デラックス
8	頭文字D アーケードステージ5
9	ストリートファイターIV
10	メルティブラッド アクトレスアゲイン
11	すっごい!アルカナハート2 〜転校生 あかねとなずな〜
12	ロード オブ ヴァーミリオン 神々への離反
13	悠久の車輪〜Eternal Wheel〜2nd エクスパンション 揺れ動く運命
14	三国志大戦3　蒼天の龍脈
15	バーチャファイター5 R
16	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4
17	ネットワーク対戦クイズ Answer×Answer DX＋
18	鉄拳6
19	クエスト オブ D ザ・バトルキングダム
20	ROOTS26
21	ビート・レイジング
22	pop'n music 17 THE MOVIE
23	GuitarFreaksV6 BLAZING!!!!
24	DrumManiaV6 BLAZING!!!!
25	DanceDanceRevolution X
26	jubeat
27	GuitarFreaksV5 Rock to Infinity
28	DrumManiaV5 Rock to Infinity
29	ダービーオーナーズクラブ 2008 feel the rush Ver.2.0
30	World Club Champion Football Intercontinental Clubs 2006-2007
31	BASEBALL HEROES 2008 制覇
32	クイズマジックアカデミー5
33	Fate/unlimited codes
34	eb!グループ刊行物紹介
35	アルカディアモバイル
36	アルカディ屋
37	アルカディアエクストラ
38	プライズワンダーランド
39	アルカディアフロンティアーズ
40	猛者通信 ドス龍
41	杏野はるなのレゲー最高！
42	読者プレゼント
43	パチゃっ子インフィニティ5
44	日本縦断ゲームセンターマップ2周目
45	アーケードニュースアナライズ
46	アルカディアデータベース
47	ゲームセンターイベントリスト
48	ハイスコア全国集計
49	アルカディアクーポン
50	悠久の車輪〜Eternal Wheel〜Heritage
51	アルカディアバックナンバー
52	房総ゲーセン狂騒曲
53	次号予告
54	編集後記・奥付

Q10.学校・職業・その他

1	小学生	10	予備校生
2	中学1年生	11	大学生
3	中学2年生	12	大学院生
4	中学3年生	13	会社員
5	高校1年生	14	自営業
6	高校2年生	15	主婦
7	高校3年生	16	フリーター
8	短大生	17	無職
9	専門学校生		

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合わせに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555
（土・日・祝祭日を除く 12:00〜17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■編集長　猿渡 雅史
■アートディレクター　大里 浩二（THINKSNEO）
■副編集長　杉田 哲朗
■デスク　霜田 和人
■編集スタッフ　伊丹 恭／河野 淳一／野口 晶／安藤 慶祐／花澤 貴宏／上田 裕生／高瀬 康次／井川 史也／松浦恵介／原 孝則／山田 卓志／尾崎 貴也
■編集協力（五十音順）　亀山 秀明／age／伊勢猫／イトシュン／いるす／宇宙／MVP／OYZ／がーくん／カイゼルちくわ／栗田／黒鉄タカスエ／京城／げっつ☆先生／KYO／KEN／ケンちゃん／こえど／ゴージャス／C・LAN（トリスター）／庄司卓／ジョセフ／白／ジン／スカ／ずるずる㊥／タケヤマ／ダディ木村／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／垂れ／ちび太／伝説のオタク／ナポレオン／ねむにゃん／ノイ／パチ／花田／ハメコ。／fan114／蕪木統文／フラン／mike／まさかり仁／マッハ／マンモス丸谷／miya／めんま／閃吉／矢永／ユウ／芳乃／よるよる／リュウケイ／LOKI／ロケット
■制作協力　株式会社アークライト　片岡大輔（編集）／田頭恒太（編集）／柳生詳史（デザイン）
■デザイン　久保田 シンヤ／野中 郁子／安井 朋美／後藤 美保子
■タイトルロゴ&表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■制作協力　藤原 城嗣
■フォトグラフ　Studio T（五十音順）／鬼束 麻里／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／吉田 佐知子／和田 貴光
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井 神／斉藤コーキ／桜みさき／タケシマサトシ／森茶／湯川真
■業務部　青木 孝道／森村 利佐
■営業部　後藤 剛／堂前 秀隆／中村 宣忠／廣原 洋祐
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬／樋口 尚子／梅山 達夫
■企画宣伝　松永 智史／兎束 龍憲
■編集総務　須藤 史紀　高木 由美子／時田 寛子

お詫びと訂正

アルカディア2008年12月号（No.103）
P039-049『すっごい！アルカナハート2』の記事に誤りがありました。
P041　なずな基本連続技
誤：（I、IIからは画面中央限定）
正：（I、IIIからは画面中央限定）
P046　頼子変更点解説
誤：右下＋Aは連打キャンセル可能です
正：実際には連打キャンセル不可能です
P048　既存アルカナ変更点（光）
誤：ロイヤルオプティクスのAHタイミングが早く
正：ロイヤルオプティクスのヒットストップが長く
関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

月刊アルカディア 1月号［No.104］COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.104

第10巻 第1号 通巻第104号 平成21年1月1日発行（毎月1回1日発行）　雑誌11547-01
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　0570-060-555（代表）
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/ e-mail arcadia2005@arcadiamagazine.com
■印刷所:凸版印刷株式会社

アルカディア No.104

アンケートはがき

P.160にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事			
番号		理由	
番号			
番号			

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事			
番号		理由	
番号			
番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の表紙の満足度を教えてください。

A4. □満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満
その理由〔 〕

Q5. 今月の付録DVDはどうでしたか？

A5. □満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満
その理由〔 〕

Q6. 次回、動画でどのようなものを見たいか教えてください。

A6. 〔 〕

Q7. ゲームセンターでは、どんなジャンルを主にプレイされるか教えてください。

A7. 〔 〕

Q8. 今、一番熱中しているアーケードゲームを教えてください。

A8. 〔 〕

Q9. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A9. 〔 〕ページ 〔 〕さんの投稿

自由欄〔 〕都 道 府 県 P.N〔 〕

※当アンケートはがきの質問＆自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました！

郵　便　は　が　き

料金受取人払郵便

麹町支店承認

7121

差出有効期限
平成21年2月
25日まで
(郵便切手不要)

102-8790

483

(受取人)
(株)エンターブレイン
東京都千代田区三番町6-1

アルカディア 編集部

アルカディア No.104 アンケート係

フリガナ		年　齢	性　別	A10. 職業	プレゼント番号
氏　名		歳	男・女		※
生年月日	西暦　年　月　日	電話　(　)			
住　所	□□□-□□□□　都道府県　市郡区				

※プレゼント番号はP137参照

Q11. この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか？　一つだけお答えください。

A11. □書店 □eb 雑誌の広告 □知人からの紹介 □ゲームセンターの広告 □Web サイト
□前号も購入している □そのほか〔　〕

Q12. いつも読んでいる雑誌を教えてください（複数回答可）。

A12.

Q13. あなたが持っている家庭用ゲーム機を教えてください（複数回答可）。

A13. □Wii □ニンテンドーゲームキューブ □ニンテンドーDS（Lite､i 含む）
□プレイステーション3 □プレイステーションポータブル □プレイステーション2
□Xbox360 □そのほか〔　〕 □家庭用ゲーム機は持ってない



月刊アルカディア ARCADIA 104
発行人／浜村弘一 編集人／青柳昌行 発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)
enterbrain
●特別価格980円 本体933円

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11547−01

4910115470192
00933